电脑应用和娱乐的第一选择 总第152期

大众软件 15

Popsoft
2003年 半月刊
WWW.POPSOFT.COM







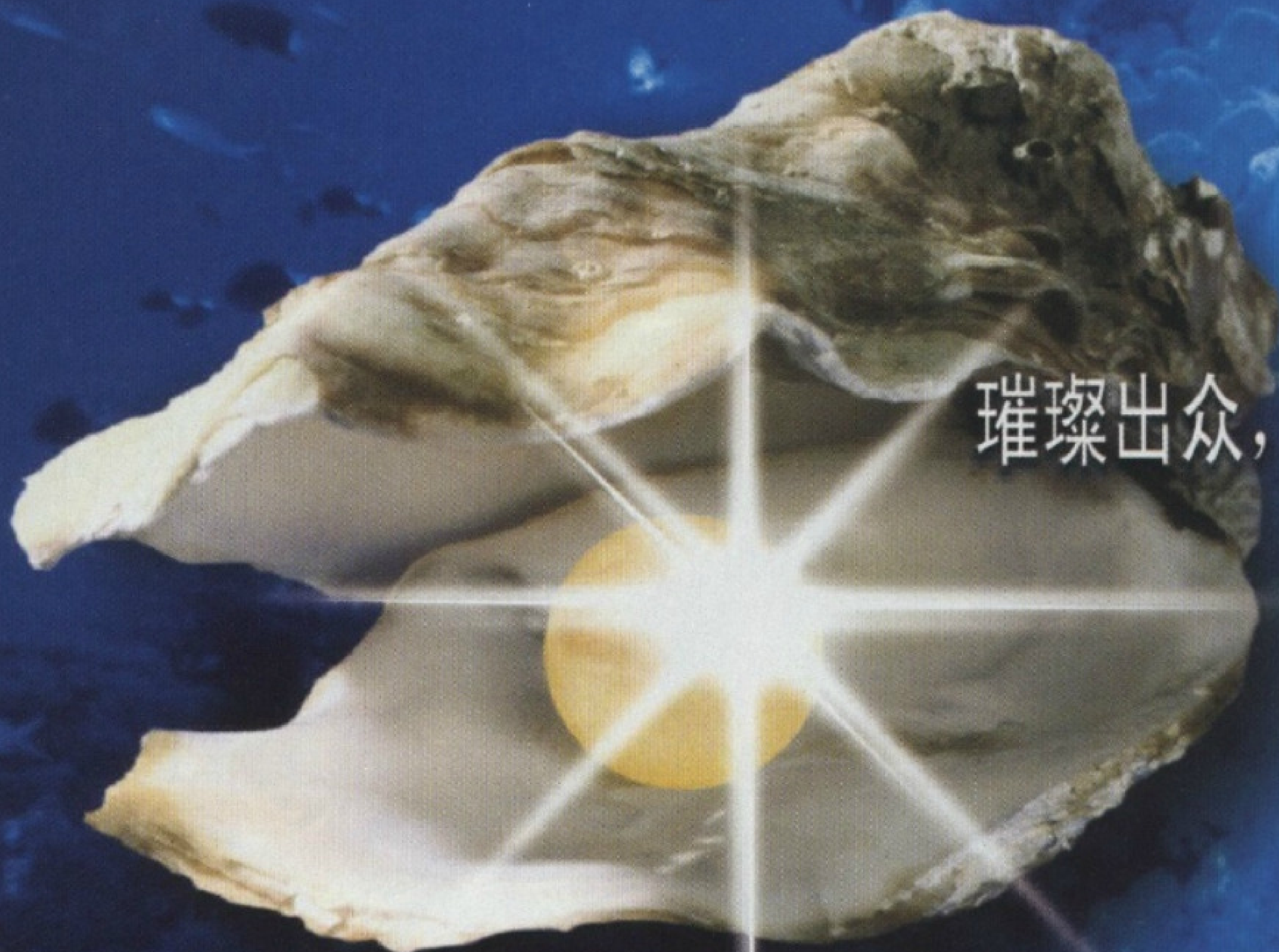




ISSN 1007-0060



ViewSonic®
优派



璀璨出众，光芒闪亮

500nits
超高亮度

ViewSonic® 银黑双子星

G71f+/G72f+

17寸彩色纯平显示器

- 500nits超高钻石珑/特丽珑，完美再现艳丽图象
- 0.25mm(G71f+/G72f+钻石珑)/0.24mm(G71f+特丽珑)
  超细栅距，体验细腻境界
- 银黑双色外观，体现时尚典雅

绘图、中高阶应用用户、游戏、上网、DVD欣赏

高亮特丽珑



G71f+ ¥1799

高亮特丽珑珍藏版，
全球数量有限，售完为止。

钻石珑M2



G71f+ ¥1688

含银黑双色
多功能键盘、光电鼠标一套

钻石珑M2



G72f+ ¥1499





优派显示设备国际贸易（上海）有限公司
网址：www.viewsonic.com.cn 客服专线：800-820-3870
北京电话：010-6588-5301 传 真：010-6588-4288
上海电话：021-6237-5252 传 真：021-6237-5373
广州电话：020-3878-1858 传 真：020-3878-1766

体验优派大不同 品质大不同 性能大不同 服务大不同

广告

童话新闻

- 童话在线人数突破5万大关
- 童话新版资料片人鱼传说火爆登场

新版介绍

- 所有职业二转功能开放
- 十余张新地图
- 新开放50多种新宠物
- 更多丰富有趣的任务等你来参与

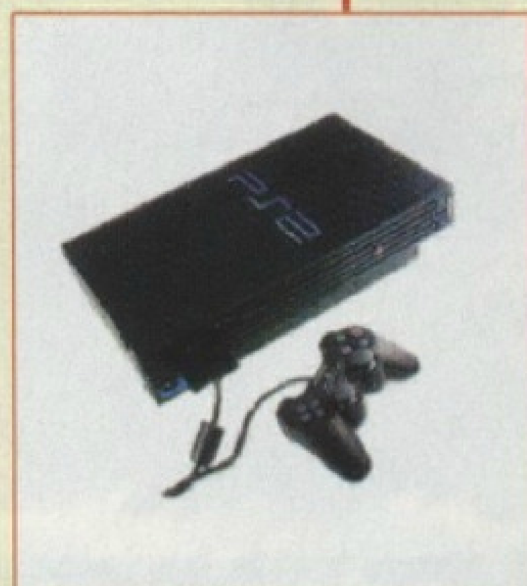




活动专栏

暑期COOL之旅活动——直击官方抽奖现场记实报道

《童话》暑期COOL之旅月月奖赛欧车天天送PS2，如此大规模的赠送，当然会引起众多玩家的关注。当然，也有一部分玩家有着这样那样的猜测。这些奖品是否真的都由玩家获得呢？还是会有暗箱操作？于是，新浪游戏编辑与相关记者收到童话官方邀请，现场公正童话官方的抽奖程序。我们很欣喜的看到，童话官方本着对玩家对游戏负责的精神，一丝不苟的进行着繁琐的抽奖工作。更多详细信息请参见——童话新浪游戏专区。



各周中奖玩家名单

- 第一周中奖玩家名单
- 第二周中奖玩家名单
- 第三周中间玩家名单
- 第四周中奖玩家名单
- 童话COOL之旅活动第一个月获得赛欧汽车的幸运玩家

《童话》暑期COOL之旅活动参与方法

请到官方网站申请一个童话游戏帐号(已有就免了哦)
在官方网站本活动注册页面填写详细资料参加本活动
就这么简单！只要您练到25级就有机会每月获得一辆赛欧车，每天获得一台PS2、时时获得强力宠的机会
童话官方主页
hhtp://www.goth.com.cn
本次活动相关条款以官方网站活动声明为准

心情故事

心会跟爱一起走

- 上了《童话》的当
- 深夜的保卫战！
- 童话中传说的诞生（一）
- 武化心得
- 商人丢钱心得
- 童话。一见你就有好心情
- 游戏的乐趣
- 剑战成长经历
- 柔情雪儿的友谊与没有举行的婚礼
- 不浪费封印球增加幻兽经验
- 人鱼传说起源
- 属性位置等与攻击的讨论

爱心提示

- 每周一停机维护 11:00至13:00

焦点话题

真正的极品宠是降出来的?!深思极品宠物培养方法。

- 《童话》玫瑰岛战记版本中，新岛怎么去?
- 暗使者将成为最强职业?
- 潘多拉神秘盒子的故事

玩家往来

- 厂商交流论坛
- 游戏BUG反馈
- 游戏意见与建议递交




坦克宝贝
www.tankbb.com




开喜



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社长 高庆生
副社长 刘贫和（常务）
总编 高庆生
副总编 裘聿纲

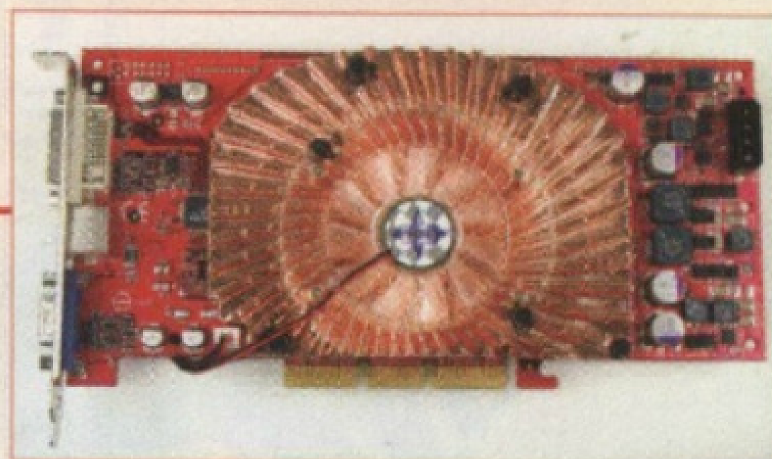
执行主编 Walker
副主编 王晨
编辑部 田震（主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾
楼丽丽 答笛 杨立 汪军 谭湘源
专题记者 郭郡 汪铁 张宇 万楠方 李刚 李江
美术总监 祁津忆
本期责编 谭湘源
电话 010-88118588-1200
传真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任）霍虹 陈卓 李友斌
电话 010-88118588-8000
传真 010-88135604
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电话 010-88118588-1602
传真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 邹敬
印刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电话 010-82634092
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2003年08月01日
零售价 人民币 6.80元
港币 20.00元
美元 4.95元
新加坡元 9.00元

新闻速递



新品初评

专栏评述

对于那些门户网站而言，钱和人几乎具有完全等同的价值。因此，免费邮箱和收费邮箱在互联网上的存在都应该是用户可以理解、接受并选择的事实。那么，为什么当厂商决定将免费变为收费的时候会有大量读者来信至《大众软件》编辑部要求替他们鸣冤，而同时也有不少人欣然接受了这样的改变?

实用软件

回头看看我们手头正在使用的电脑，不少人多多少少就会有一些疑问：它的运行速度真的和这个节奏快速的年代相配吗？为什么新装的电脑会越跑越慢？为什么格式化再重装的系统会越用越不稳定？能不能让一个新安装的系统跑得更快？有没有办法打造一个适合自己的精简式系统……在不改变硬件配置的前提下，这类问题其实非常有解决的必要，在这里我们给大家交出了一份自己的答卷，但愿它能在一定程度上满足你优化系统的需要。



硬件评析

网络时代

QQ 2003、MSN Messenger 6、网易泡泡、Yahoo! Messenger和ICQ，这5个颇有人气的即时通讯软件成为我们这次评测的主角。本文将着重从功能、易用性、稳定性、安全性及用户关心的一些问题等几个方面对上述软件进行考察，并做出晶合实验室自己的判断及展望。



应用心得

问题交流 97

读编往来

游戏剧场

穿越“代沟”

“微星杯”2003年度《大众软件》读者调查活动的回函已经截止了，数万份读者调查表回函正在统计人员的紧张工作中一一录入电脑，那将成为我们今后制作杂志的重要参考依据。除了调查表之外，大量读者都给我们写来热情洋溢的信件，表达出他们对于《大众软件》的热切期望，而这种种火热的情感，总是让杂志社的全体成员都时刻感觉到心里沉甸甸的。百万读者的重托之于我们，决不是打穿一款游戏那么简单的事情，可以让我们轻松置于脑后。我们惟有奋力前行……

在所有的这些读者回函里面，至今还有两封来信停留在我的桌面上，它们分别来自于湖北和安徽的两位母亲，原信如下：

大众软件的编辑们：

你们好！

我是你们一位读者的母亲，同时也是你们的一位中年读者。当我的孩子要我也参加这次读者调查活动时，我应允了。

我看你们杂志时间不长，可是我很喜欢你们的杂志。因为《大众软件》在引导大众客观并且正确地对待生活及有关网络上发生的问题的方面做出了极大的贡献。

我经常看的栏目是专题和编辑部报告。当我看见你们对一些热门事件的报道及时而且有着正确的见解时，我会马上让我的儿子来关注这篇文章。像关于毕业学生找工作的问题，蓝极速网吧失火的相关报道等无疑对我的孩子有很大的启示及教育意义。当SARS横行时，编辑部报告提醒了读者们也给予了读者们必胜的信心。

我不是经常看你们其他的栏目，但有些问题我还是要说的：

1.你们的杂志经常在出版日期之前，如应该6月1日出的，5月28日便到了武汉，那么编辑部所在的北京出版得是否更早？所以杂志的时效性降低了。读者不在意多等三四天，读者们想看到的是最新的报道。

2.杂志叫《大众软件》，可是在照顾中年人的方面是否不够多呢？？

我只有这两点要说，如有不对之处还请见谅！！！

我的孩子还有两年高考，但是我会支持他坚持购买《大众软件》，毕竟学生也需要一定的娱乐和休息。希望其他家长也能理解学生。

愿《大众软件》越来越好！

众编辑：

你们好！要记得“强身健体，打败‘杀死’（AR）”。

我儿子看大软是经我批准的。当时刚买电脑，为了给孩子物色一本内容健康，又价廉物美的好读物，我多方咨询，发现一本杂志，其内容里有一篇分析生活与网络的文章给我留下深刻的第一印象，就毫不犹豫地选择了它——《大众软件》。

这里还有一些意见和建议，游戏部分中应少些网络游戏，多些益智、启迪心灵的游戏介绍；最好再开展一个电脑知识（有关历史、人物或趋势）的征文活动（定期举办）。还有，杂志中的“女孩子”少露一点也不为过吧？

再次祝福你们！

此致

敬礼

一位电脑爱好者之母

看过这两位母亲的来信，我深深感受到作为一份拥有广大读者群的科普媒体，我们肩上所承担的社会责任感和历史使命感，我深深感受到我们的工作是有价值的，而这正是比金钱更能激励我们的，《大众软件》也正是在这种激励之下才能一步步走到今天吧。同样，我也深深感受到穿越“代沟”并不是那么困难的事情。我们时常能够听到读者抱怨他们得不到父母的理解，而在上面那两封信里，我们看到的不正是作为母亲，对于孩子的那种深深的理解和宽容吗？孩子们总是希望得到父母的理解和支持，可是父母们又何尝不是这样呢？

我并非专家学者，也无力去探究到底是什么在父母和孩子之间形成了一道深深的鸿沟，但是从这两封信里，我看到的更多的是希望。

这两位家长对于我们的赞誉应该是出于对我们的爱护——实际上我们做得并没有那么好。而在这里，我所能保证的则是：让我们一起努力，去穿越代沟，让电脑知识普及到千家万户，让有电脑的地方就有我们的杂志——《大众软件》！

walker@popsoft.com.cn

完成于2003年07月16日22时30分

信息速递

■本刊记者 Lee

新闻头条

ATI杀入主板芯片组市场

■本刊记者 电子土豆



近日，ATI在全球同步发布了RADEON 9100 IGP芯片组。本刊记者应邀参加了ATI在北京的发布活动，并通过现场的国际长途电话，就一些热点问题，对远在加拿大的ATI总裁何国源（KY HO）先生进行了采访。

大众软件：ATI对未来有何规划？是否会同时推出针对Intel和AMD平台的芯片组产品，芯片组业务将在ATI的整体业务中处于怎样的位置？ATI将如何面对来自Intel自身芯片组的竞争，对市场份额是否有个期待值？

何国源：目前我们只有Intel平台的芯片组，未来可能会有针对AMD平台的产品。在这个领域，Intel自然是老大哥，他们在独立型芯片组，特别是北桥芯片方面确实很强势；但许多客户都会希望有第2供应商，而且假如他们需要比较强劲的整合显示核心，我们的RADEON 9100 IGP自然是很好的选择。

大众软件：有人批评说ATI开放显卡授权后，一些第3方厂商的产品质量明显不如ATI原厂的显卡。ATI是否会采取措施，来保证采用ATI芯片的显卡整体质量保持一个统一的水准？

何国源：我们已在芯片供货方面采取配额措施，并且派技术人员去工厂，与显卡制造商们配合解决一些研发和制造中的问题，相信这会对产品的品质控制有很大帮助。

大众软件：目前ATI在中国大陆的零售和OEM市场的份额达到了怎样的水平？ATI对未来半年的市场有怎样的期待值？还将采取哪些策略提高市场占有率？

何国源：我们在中高端特别是高档产品方面比较成功，在一定程度上接近了我们的目标；但在偏中低端市场方面还不是很理想，今后也会继续朝着这个方向努力，重点推广这些产品，力争在年底达到我们的目标。

长城电脑与神州数码PC业务战略合作正式签约

近日，中国长城计算机深圳股份有限公司和神州数码（中国）有限公司，在长城饭店就PC业务合作签署了战略协议。据悉，长城电脑将委托神州数码作为其PC业务的全国唯一总代理，承担长城电脑PC业务销售渠道的建设与管理，以及相关产品的售后服务工作。据业界人士分析，双方的此番合作将对国内整个PC行业造成震撼性的影响，而对于未来国产PC的发展也具有深远的意义。长城电脑与神州数码的合作并不是简单意义上的“代工”或是“代售”，而是以实现最终目标为导向，以各自供应链中的优势竞争力进行互补的全新产业模式。

微星步入世界IT100强

微星近日被《商业周刊》（Business Week）列为世界IT企业100强。该项统计通过4项关键指标，评定企业的等级：股票持有者的回报率、回报净值、年收入增长率和总年收入（此项指标的比重为其它各项指标的1.5倍）。更为重要的是，尽管目前微星还不是排名第一的主板生产商，但它是在2002年所有主板生产商中进步最快的一个。

三星显示器普及健康

在人们对“健康消费”日益重视的今天，显示器的“绿色环保”问题被用户广为关注，随着TCO'03国际标准进入中国市场并普及，显示器的健康标准提升到一个新的层次。在国内，以三星、飞利浦为首的厂商已开始着手TCO'03规范的普及。三星所推出的783MB、785MB更率先通过了TCO'03国际认证并开始投放市场。记者从三星的显示器部门了解到，三星是目前北京市场上通过TCO'03国际认证有产品在销售的显示器品牌之一。



金河田JHT-324多媒体音箱全国统一零售价

为答谢消费者多年来对金河田品牌的厚爱，金河田公司决定在暑期对其音箱产品中的JHT-324实行全国特别统一零售价（150元）。该音箱的面板上设置了3D环绕、低音控制、音量调节、数码静音控制及电源开关等按键，使用户操作更方便。其独有的防呆技术，可接驳VCD、CD、DVD、TUNER等音频输出。

熊猫卫士发布硬件防毒墙PAA

近日，熊猫卫士在京召开“防病毒进入硬件时代——熊猫卫士硬件防毒墙上市发布会”。此次发布会上，熊猫卫士向业界推出其代表全球最新防病毒技术的硬件产品——防毒墙。据了解，“硬件杀毒”这一概念，是软件企业长久以来“软件硬化”趋势产生出的成果，并于去年在欧洲由熊猫卫士率先实现

信息速递



数字IT

10%： 根据《入世协定书》中相关的关税减让承诺，中国从今年起取消了进口相机每年1400万美元的配额限制，这一变化在市场得到迅速反应。数码相机价格将从近日开始大规模下调，数款相机降幅达到千元以上，平均降幅10%。

1.58亿： 近日，北京市有线电视收看维护费由现行每户每月12元调整为每户每月18元，涨幅达50%。申请调整此项费用的歌华有线电视网络公司是北京最大的有线电视运营商，截至2002年末，收费用户已达220万户。照此数字计算，有线电视收看费调整后，该公司1年将增收1.58亿元。

25.8%： IDC目前发表了2002年至2007年中国软件市场研究报告。IDC预测，基于中国经济的持续稳健增长，在2002至2007年，中国软件市场仍然有望保持年均25.8%的增长速度。到2007年，中国软件市场有望达到516.25亿元的市场容量。

商业应用。硬件杀毒产品相对于软件而言，具有诸如信息透明、带宽占用率低（<3%）；即插即用、启动迅速、便于备份；自备硬件资源，不依赖网络系统资源、硬件资源和操作系统等优点。

搜易得网数码商城打造数码类电子商务平台

据报载，非典期间，某B2B网站出奇得热闹，每天的交易量从过去的3000笔上升到10 000笔。值此时机，国内第1家以IT数码产品销售为主的网上商城——搜易得网数码商城，致力于打造一个专业的数码类电子商务平台，让用户充分享受网上购物的乐趣。搜易得公司总经理郭洪驰先生说："非典客观上给电子商务创造了一个契机，搜易得商城抓住机会，适时而生。我们将通过全体员工的努力，把搜易得商城打造成中国最大的数码商务平台！"

天极完成IT门户布局

近日，天极硬件门户www.myhard.com成功上线，使天极继2001年4月16日合并chinabyte之后，在内容上进一步完善了IT门户布局。至此，天极完成了chinabyte专注IT新闻与评论，yesky专注IT产品技术，myhard专注IT硬件市场的完整门户布局，分别服务于高、中、低端的细分市场。该网站将侧重为个人用户提供硬件产品和市场资讯，下设市场、配件、DIY、评测、教程、下载、社区等频道。其主要服务对象为硬件产品用户、购买者、DIYer和经销商等。另外，Myhard将和即将推出的天极商情站www.cseek.com合作，为用户提供更全面的市场选购服务。

爱普生扫描仪降价500元

近日获悉，爱普生扫描仪Perfection 1660 Photo（以下简称1660P）的价格下调了500元，从2280元降至1780元。据了解，爱普生1660P扫描仪原本是一款主要面向摄影设计和商业扫描用户的产品，这次降价给很多期盼拥有高品质底片扫描仪的家庭用户提供了得偿所愿的机会。该扫描仪拥有1600×3200dpi光学分辨率，光密度值高达3.2，配备USB 2.0高速接口。特别是它所支持的6张底片同时扫描和正负底片的扫描功能，让很多数码影像爱好者为之心动。

佳杰科技举办AutoDesk新产品发布会

近日，记者从佳杰科技（中国）获悉，作为AutoDesk公司的总代理，佳杰科技（中国）在东莞举办了AutoCAD 2004软件新产品发布会。佳杰科技、欧特克公司、50余家代理商及部分用户出席了会议，并在会上进行了详尽的新品培训。AutoCAD 2004采用全新的DWF文件格式，速度比前一版本提高24%，网络性能提升28%，服务器磁盘空间要求减少40%～60%；它附带了新增功能和增强功能，可帮助用户更快地创建、设计数据，更轻松地共享数据，更有效地管理软件。

江民提出杀毒软件SAK原则

近日，江民公司提出了未来反病毒软件研发新标准SAK三原则，即简单化、自动化、严格杀毒。江民公司安全专家王磊表示：虽然这是安全软件发展所应该具有的基本原则，但是目前中国安全软件市场的发展，已经由于连续的价格战而陷入市场炒作的误区，安全软件的本质反而成了被忽视的因素。江民公司在

金山毒霸病毒预告

8月1日： 脚本病毒（Wscript.KakWorm）将会发作。此病毒会修改Outlook Express及IE新闻组中的默认签名，并以邮件附件的形式向外传播。它不需要打开附件，只要一预览就会感染收件人的机器。附件大小约为4k。感染此病毒后，会自动关闭Windows。该病毒主要以电子邮件形式传播。危害程度：中。

8月5、10、15日： 脚本病毒（VBS.JongBoy@mm）将会发作。此病毒用VB脚本语言编写，在每月5、10、15日会发作。发作后会向外发送大量邮件，并且删除Regedit.exe文件，同时覆盖系统目录下的.dll，.ocx及.sys文件。每逢5、10、15日，病毒会进入无限循环，并不停地打开记事本。该病毒主要通过mIRC及电子邮件途径传播。危害程度：中。

8月10日： 蠕虫病毒（W32.HLLO.Videoinf）将会发作。此病毒运行后会覆盖其所在目录下的.ht*及.exe文件，同时向地址薄中的邮件地址发送病毒邮件。在每月的3、4、10及20日，会修改自动批处理文件C:\Autoexec.bat，使机器下次重启后会格式化硬盘。运行后，会弹出标题为"Macromedia Flash Player"，内容为"由于不能装载系统文件msmedia.sys，无法打开该电影文件！"的对话框。该病毒主要通过电子邮件途径传播。危害程度：高。

8月份： 木马病毒"广外女生"（Trojan.GWGirls10a）将会随时发作。这是一种新出现的远程监控工具，破坏性很大，能远程修改注册表。此软件专门针对金山毒霸和天网防火墙，使二者无法运行。该病毒主要通过执行该程序的途径传播。危害程度：高。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。



访谈 Lenovo数码策略



■本刊记者 司马平安

近期，联想集团发布了新的品牌标识——“Lenovo”，其中“创新”的寓意表明了该公司总的发展志向。近期，本刊记者走访了作为联想消费IT业务群组旗下的数字家庭事业部。该部门负责人表示：“我们会沿着公司的战略路线，以PC业务为基础，提出以‘创新’为主旋律的数码影像业务策略，强化数码相机和以彩色喷墨打印机为主的数码打印两项业务，形成完整的数码影像解决方案。PC、数码相机、数码打印3项业务，将形成联想在数码影像领域中的‘金三角’布局。”当记者问到有关联想数码产品创新的方向时，他们表示：联想将在应用、产品、产业联盟、营销、服务方面进行“五大创新”。其中应用方面，他们考虑主要是要研发贴近用户生活的产品。譬如联想数码相机将提供多种拍摄模式，方便用户记录下聚会、旅行中难忘的美好瞬间。在产品方面，联想通过对中国市场和用户的分析和了解，发现目前中国市场正处于数码影像的初级阶段，用户需要性能实用、操作简单、价格合理的家庭数码产品。因此，联想数码相机和彩色喷墨打印机将本着把握主流用户需求的原则，推出成熟应用、成熟性能、成熟价格的系列产品，引导用户“理性消费”，避免为一些日常应用不到的功能付出不菲的成本。至于服务方面，目前联想全套数码影像产品均已实现“三包服务”；在此基础上，推出国内首家数码打印机19个城市范围的1年上门维修服务。此外，对于“店端服务项目”，将立足于联想1+1专卖店，提供数码打印和数码冲印的服务，用户可以在店面得到专业的数码影像编辑处理服务。

价格战争端又起的市场环境下，重新提出SAK三原则，希望同业公司能齐心合力，回到安全软件发展的正轨上，不要仅仅只见眼前的利益，而要为中国安全软件早日竞争世界而努力。

PMI“夏日间谍大清查”行动全面启动

劲强国际宣布，自6月28日至8月8日期间，将在全国各地的电脑卖场中展开“夏日间谍大清查”行动。届时，广大消费者只要在张贴有PMI活动海报的商家处，购买PMI DDR400/333/266、SD133内存以及PMI USB 2.0读卡器等带有PMI完整包装及防伪标贴的产品，就有机会获得PMI休闲间谍包，PMI间谍帽以及PMI间谍衫等丰富礼品，成为PMI认可的“超级间谍”。

华旗资讯在京召开发布会

此会一举推出了定位于“数据安全”和“数码应用”两大方向的12款革新产品。这一系列新品的发布，标志着移动存储行业在以随身数据为中心，为用户提供各种数据安全和应用解决方案方面取得了很大的突破。其“数据安全”产品针对不同的行业特点，采用了包括先进的生物安全技术在内的多种数据安全整合技术，满足了不同用户的专业化需求。数码应用类产品共有7款，分别面向数码影像采集、无线数据传输、专业数码录音、数码音乐播放和数码设备的数据转存等领域。



言论

“我的人生是不断地打败对手。”

——Oracle公司总裁埃里森说

“垃圾邮件依靠互联网这一独一无二的力量，几乎不用任何花费就能向全球范围的使用者散布麻烦。”

——比尔·盖茨在近期写的一封公开信中称

“我们必须把软件行业变成中国硬件工业的一个灵魂，硬件工业的一种精神，硬件工业中的一根神经。”

——亚信首席执行官兼总裁张醒生作客新浪时说

产品快报

■本刊记者 Lee

Acer的Aspire第3代家用机7月全球同步上市



近日，Acer发布了Aspire第3代家用机RC900及RC500。该系列产品与市面上其它数字影音产品最大的差异在于：不需进入Windows操作系统，即可看电视，观赏DVD、VCD及聆听音乐CD、MP3，还特别增设了FM广播、浏览存储卡中的照片等功能。只要利用Acer类似一般音响声音调节的“立寻钮”与“立寻遥控器”，即可轻松激活、切换TV、Video、Music、Picture、FM及PC等模式，增强享受视听娱乐的便利性。

华硕A2笔记本电脑上市

近日，华硕又推出了一款以功能、实用为卖点的笔记本电脑新产品——ASUS A2。其体积虽小，所提供的功能和运算速度却同台式机一般。该电脑最高可支持P4-M 2.6GHz或Celeron 2.2GHz的CPU；采用SiS M650图形整合芯片，128bit 2D/256bit 3D 143MHz的高性能绘图引擎，并带有增强3D材质显示与贴图功能，最大可与主板共享64M显存。此外，A2具有2组SO-DIMM内存扩充槽，最高可扩充至1024MB，支持频率达333MHz的DDR内存；采用抽取式高速2.5″笔记本电脑专用9.5毫米硬盘，支持Ultra DMA 100高速数据传输模式及自我监测技术，支持40GB容量。

苹果公司推出新型iPod



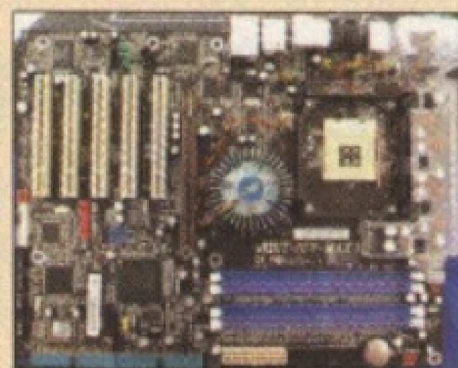
苹果公司近日推出其第3代iPod音乐播放器，小巧精致，比两张CD还要轻薄，可存放7500首歌曲。该产品具备以下特性：“solid-state（完全固定）”的选曲环和按钮；配备音频输出的精巧底座，能让您快速而轻松地连接至个人电脑和音响设备；“On-The-Go（活动式）”播放清单，用户借此可在iPod中设定播放清单；可定制主菜单，用户可将使用最频繁的功能设定为顶级菜单；苹果公司即将获得专利的“Auto-sync（自动同步）”功能，借助此功能，用户能使电脑的曲库与iPod实现同步。市场参考价：10GB/2910元、15GB/3640元、30GB/4550元。

志美“迷你精灵”光驱上市



近日，志和电子在志美MINI52×光驱的基础上，推出了具有手动调速功能的志美“迷你精灵”光驱。该光驱可进行40×～52×的两档调节，初始读取速度设定为40倍速，按住光驱开仓键3～5秒，指示灯闪烁之后就提速到52倍速；反之，如果再按住开仓键3～5秒，光驱的读取速度又回到40倍速。有了手动调速功能后，用户在读取光盘时就可根据光盘的具体情况选择相应的读取速度。如果光盘划痕严重，就可选择40倍速读取，以增强读盘能力，有效降低噪声；反之则选择52倍速读取，提高读盘速度。市场参考价：195元。

升技给IC7-MAX3主板加上散热系统



升技即将推出I875P芯片组主板——IC7-MAX3。和之前推出的IC7-G不同，升技在IC7-MAX3主板上加入了OTES散热系统，并且提供了更强的RAID能力。它采用整合LED的设计，并且配备有一个散热风扇。OTES散热系统覆盖了CPU旁的大多数电容，直接给四相电源供电回路散热，能将机箱内的热气及时排出，更好地解决了系统的散热问题，也让IC7-MAX3能在更高的频率下稳定工作。

ATI发布整合图形功能的Pentium4芯片组

ATI日前发布了一款功能强大的新IGP家族产品——RADEON 9100 IGP和MOBILITY RADEON 9100 IGP，为廉价PC和笔记本用户提供真实游戏体验的突破。该组产品使用Futuremark的业界标准3DMark03测试，RADEON 9100 IGP比最快的竞争对手还快6倍。此外，RADEON 9100 IGP将是业界首款支持先进可编程Pixel Shading技术的芯片组。

威盛正式发布VT8237南桥芯片

近日，威盛正式发布量产全新一代先进的VIA VT8237南

环球



中国：在刚刚结束的国际互联网络名字与编号分配机构（ICANN）蒙特利尔会议上，中国计算机网络与数据通信专家，中科院研究员钱华林成功当选为ICANN理事会理事，任期3年。据悉，这是中国专家第1次进入全球互联网最高决策机构的管理层。钱华林研究员的成功当选，显示出中国在全球互联网业界中的地位显著提升。

韩国：韩国在宽带网普及率高居世界第一的同时，无线上网同样发展。最近韩国IT门户网站itware进行了一项关于无线上网的调查，成年男女个人通过无线上网的比率达到了75.4%，企业使用无线上网解决方案的也达到了21.7%。

日本：松下电器和索尼、日立等8家公司近日公布，他们将设立“CELinux论坛”，以强化操作系统Linux机能并应用于家电；在音响、影像以及手机等产品上搭载Linux，以实现高度机能化。美国微软也有意在家电领域普及操作系统，8家公司想通过联手来对抗微软。

产品快报


图片新闻



国内首款发烧级音质MP3——朝华数码“魔音”。

桥芯片，可搭配全系列的VIA北桥芯片，提供Intel、AMD和VIA处理器平台最高的性能和连接能力。VIA VT8237是市面首款整合多模式Serial ATA磁盘阵列（RAID）控制组件的芯片，将引领Serial ATA硬盘技术成为主流，并将RAID的高性能和数据安全等优点导入更广泛的应用市场。VIA VT8237涵盖了4个不同的应用方面：领先支持Serial ATA RAID的全新VIA DriveStation控制组件（Controller Suite），支持8个USB 2.0接口，可提供最佳主机板集成声卡的VIA Vinyl多声道音效组合以及提供主机板制造商最大弹性的VIA模块架构平台（Modular Architecture Platform）。

QDI添火准系统市场

QDI准系统个性产品在经过精心准备之后，全力出击，一口气推出了“Mini”、“超薄”、“百棒”3个系列，为正在形成的准系统市场再添一把火。准系统，也称为Barebone，是一种还不完整的桌面电脑系统，通常只包含主板、机箱、显示器、电源、软驱和键盘等价格波动较小的配件，用户购买后根据实际应用需要，配上自己希望的CPU、内存、硬盘即可使用。准系统为那些既想追求品牌机的品质，又向往DIY自由和价格的用户提供了电脑购买的新选择。

明基笔记本电脑诠释新时尚

7月1日，明基科技在北京凯莱大酒店宣布推出Joybook 5000时尚笔记本电脑。该产品主要锁定重视生活品质及流行的消费族群，除了配有Intel Centrino（迅驰）移动运算技术，实现无线互联之外，在影像功能方面也作了强化表现；3D影音效果及拥有高色彩饱和度的200nits屏幕设计，使得该产品完全可以应对激烈的3D影音和游戏。明基方面表示，与传统的商务应用笔记本不同，这款产品更注重人们移动娱乐的需求。市场参考价：15 880元。

清华文通彩版名片识别系统上市

近日，清华紫光正式向市场推出了文通e-card 03彩版名片管理系统。由于该产品所拥有的彩色识别、语音查询等功能为一般同类产品所不具备，因此在市场上获得了高度的瞩目。此外，e-card 03彩版增加了显示名片缩略图的功能，可对录入的名片信息进行预览，很大程度上提高了工作效率。市场参考价：1580元。



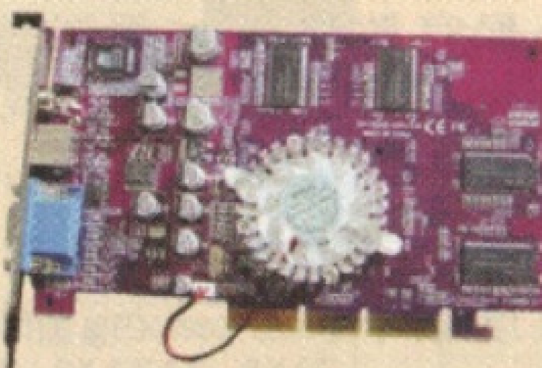
精英推出SiS648FX芯片组主板

精英电脑日前正式宣布，发布一款采用SiS648FX芯片组的主板648FX-A。它是全球首款支持800MHz FSB和单通道DDR400的产品，在命名上使用芯片组型号加板型规格的命名方法，使消费者通过主板型号可以清楚地了解主板的基本功能。产品采用SiS648FX北桥芯片，南桥搭配SiS963L；提供3条DIMM插槽，最大容量可达3G。

ELSA幻雷者920FX全面上市

近日，艾尔莎（ELSA）幻雷者920FX系列已在国内全面开始销售。该系列采用RADEON 9200/9200 Pro/9200 SE显示芯片，支持AGP 8×规范，支持DirectX 8.1与OpenGL 1.3；具有4条像素渲染流水线，应用最新一代的SMARTSHADER 2.1技术。本次上市的幻雷者920FX系列产品共有3款，其中幻雷者920FX Pro采用RADEON 9200 Pro显示芯片，128M DDR显存，价格为1399元；幻雷者920FX采用RADEON 9200显示芯片，128M DDR显存，价格为899元；幻雷者920SE采用RADEON 9200 SE显示芯片，64M显存，价格为699元。

双捷显卡抢占低端市场

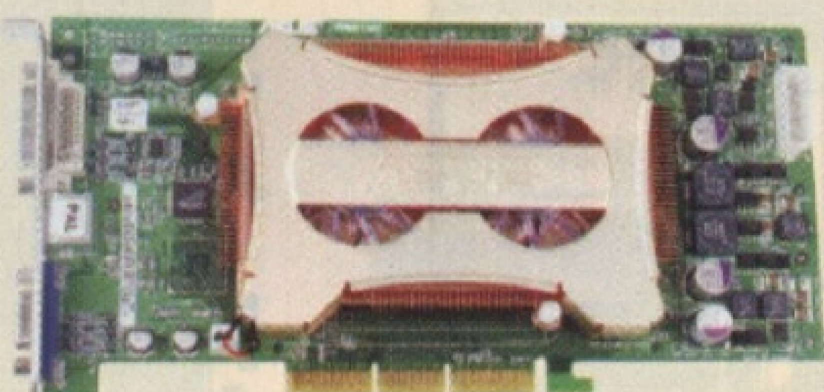


双捷的信天翁440S显卡，目前正以380元的售价热销。该显卡使用紫色PCB板，显示核心采用NVIDIA GeForce4 MX440SE，上有白色葵花状的散热风扇。风扇旁边，均匀地排列着4颗选自名厂的共64M DDR显存。该显卡还整合了硬件转换引擎和光照引擎技术（T&L），每秒能产生250万个多边形。硬件T&L对复杂的屏幕着色能起到帮助作用，并能解除CPU的T&L计算负担。当前的许多游戏在硬件T&L作用下都能获得更好的效果。


半月聚焦

网络广告走上复苏之路： 业界观察人士表示，在线广告行业正从互联网泡沫破裂的阴影中走出来，原因之一是传统的广告商，诸如汽车制造企业正在开始将他们的广告预算投入到互联网上，从而帮助在线广告行业迈出分析人士所说的可持续性发展行业复苏的第一步。

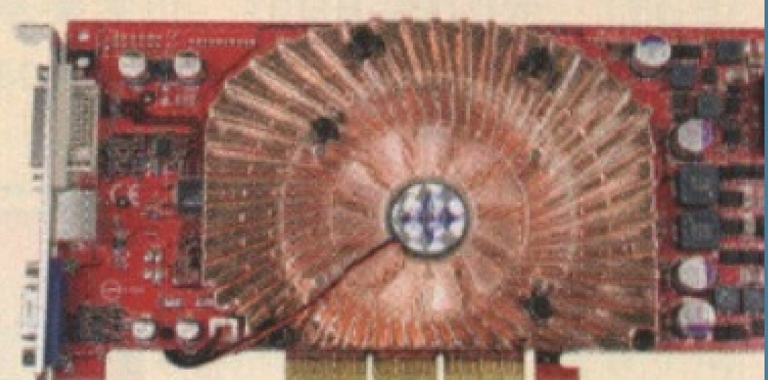
计算机世界大学在京成立： 计算机世界大学是计算机世界传媒集团基于进军培训与教育产业而成立的，致力于构建IT技术、营销、管理的全面培训体系，为IT产业的发展培养人才。该大学将对目前鱼龙混杂的IT教育培训市场格局产生冲击。


华硕V9950

炫目度：
口水度：
性价比：

厂商：华硕电脑（ASUS）/微星科技（MSI）
上市：2003年7月
售价：4500元（华硕V9950）/3999元（微星FX5900）
附件：（华硕V9950）多语言快速使用手册、V9950系列手册、S-Video线、DVI转VGA接头、驱动及游戏光盘
（微星FX5900）英文说明书、电源线、S-VIDEO联接线、S-Video转视频接口、DVI转VGA接头、便笺本、驱动及游戏光盘
推荐：狂热的游戏玩家，不惜代价追求性能和品质的DIY爱好者
咨询电话：010-65542784（华硕）
010-82511688（微星）

晶合实验室 魔之左手

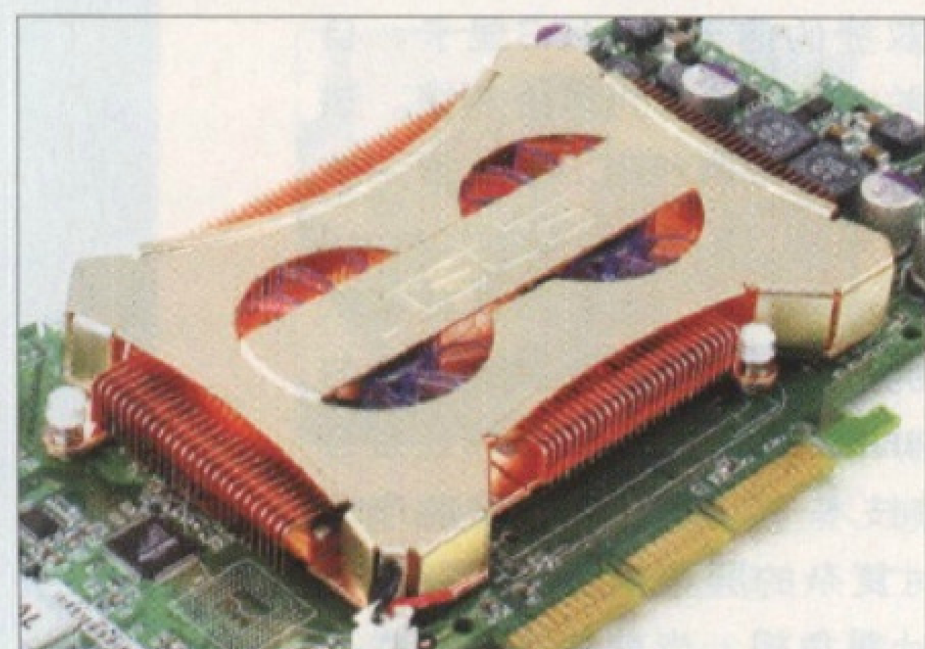

微星FX5900 TD128

炫目度：
口水度：
性价比：

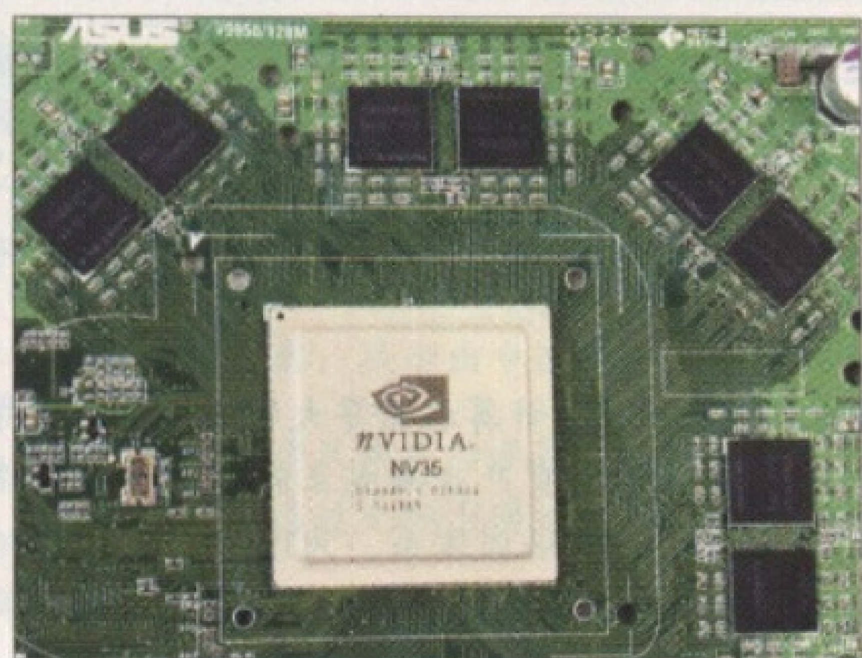
高端双雄——华硕、微星GeForceFX 5900显卡

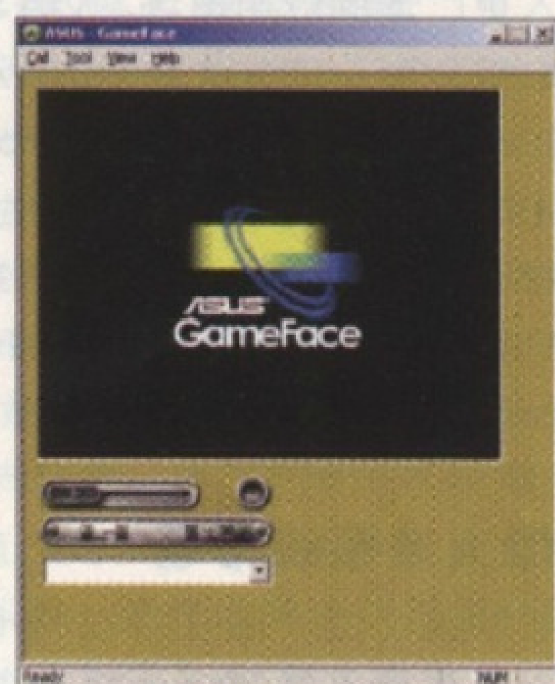
也许大家还对NV30发布后相关产品的推出速度记忆犹新，在产品的生命周期仅有半年的情况下，整整1个季度中，我们只能在各种展会和评测报告中欣赏到它的“英姿”。不过NV35却恰恰相反，在我们测试了NVIDIA的工程样品后仅仅1个半月，两款基于NV35芯片的GeForceFX 5900显卡便摆在了我们面前，它们便是华硕V9950和微星FX5900 TD128。

华硕V9950采用绿色PCB板，散热系统与华硕GeForce4系列产品比较类似，但采用双风扇设计，并与显存散热一体化，因此面积要大不少，不过厚度较小，不会影响旁边PCI槽的使用，散热片风路中有很多铜质薄鳍片，以加强散热效果。相对于我们上半年测试的华硕的GeForceFX 5800 Ultra，这套散热系统的噪声要小得多，且采用恒速风扇，避免了开机和3D应用中风扇高速旋转带来的噪声。


华硕V9950漂亮的散热器。

华硕V9950板载128MB显存，采用8颗4M×32bit的现代2.2ns DDR显存颗粒，提供了256bit显存带宽，核心/显存频率为400MHz/850MHz。比较特殊的是，大部分GeForceFX 5900显卡都在2D和3D状态下采用不同的核心频率（一般是300MHz/400MHz），而PowerStrip中显示这款产品的核心频率一直稳定在400MHz。所有显存以2个为一组环绕核心，全部安装在显卡正面，显卡上可看到“V9950 256M”的编号，说明其256MB的产品也采用了同样的PCB设计。它板载Silicon Image芯片，提供了DVI接口和S-Video接口。在供电部分，华硕V9950也采用了竖置的辅助供电接口，而供电电路相对NV的工程样卡有些简化，因此长度也缩短了一些。

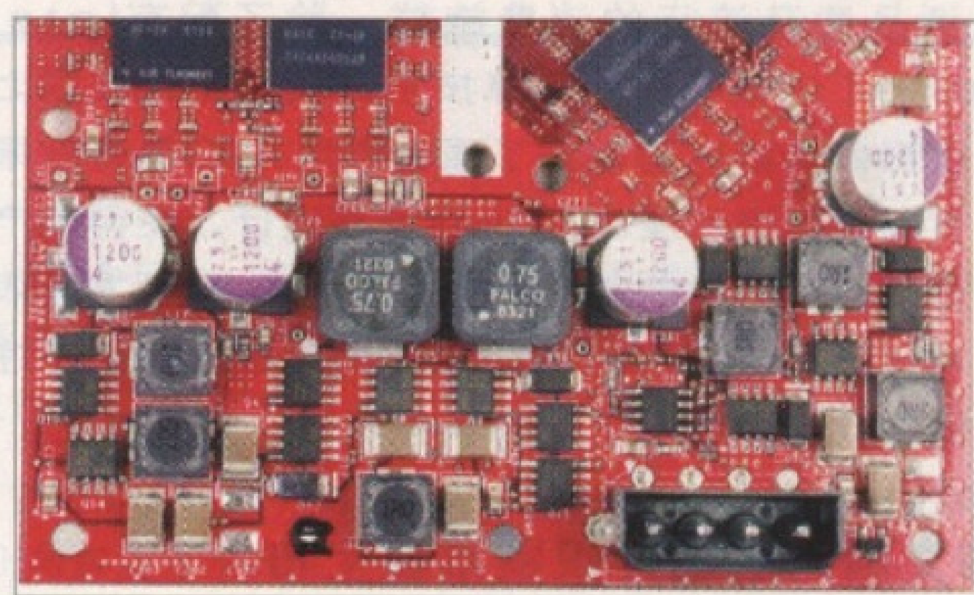

华硕V9950的显存排列。



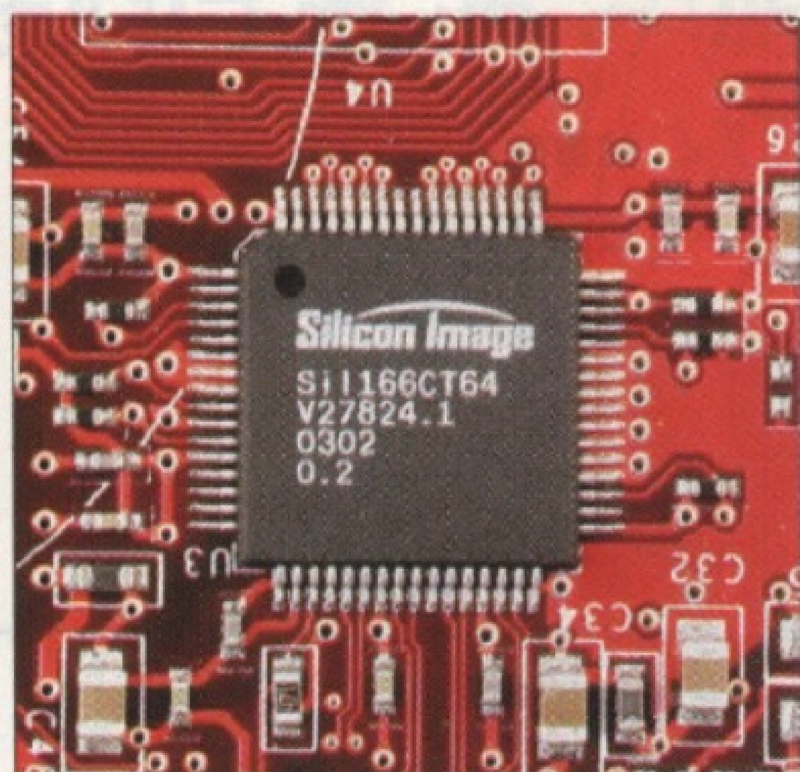
Game Face

作为华硕的旗舰级显卡，V9950的附加价值也相当高，在配套光盘中包括ASUSDVD XP播放器、Gameface等工具，及Gun Metal、Battle Engine-Aquila、《三角洲部队——黑鹰坠落》等完整游戏。

Game Face是华硕新开发的功能，它允许玩家在游戏（主要是网络游戏）进行过程中，开启1个大小、透明度、位置均可调的画面窗口，可边玩游戏边看电视，或与其他玩家进行实时视频交流等。


微星FX5900 TD128复杂的供电部分。

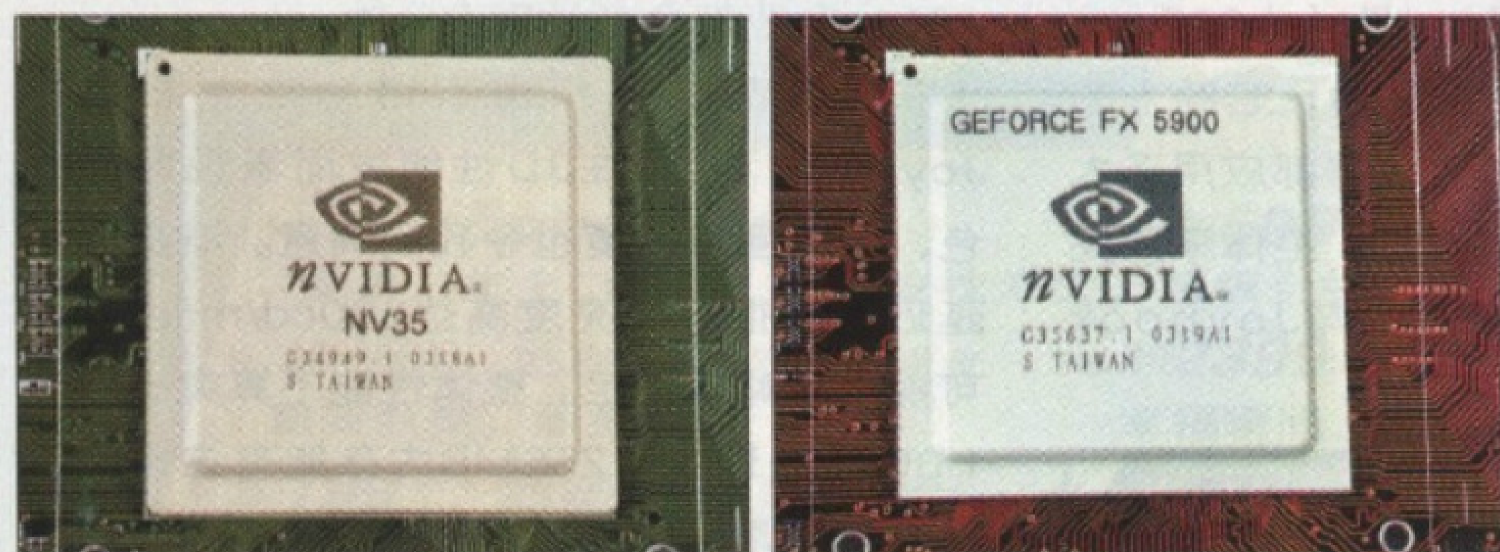
微星FX5900 TD128也采用了128MB显存，红色



Silicon Image Sil166CT64视频芯片。

PCB，在显卡正面有面积非常大的近似半圆形的金色散热片，包覆着核心与显存。一个直径较大的风扇位于显卡正面，散热系统的高度较低，不会影响到相邻PCI槽的使用；背面的芯片核心位置也有一个较小的散热风扇，可加强这部分的散热，缓解正面散热系统的压力。实际测试中，正反面双风扇的效果也相当不错，长时间运行后显卡整体温度保持在较低水平。在2D模式下，核心速度被限制在300MHz，只有启动3D程序时，才能达到400MHz的核心速度，不过散热风扇并没有明显加速，噪声也一直很低。FX5900 TD128同样板载Silicon Image Sil166CT64芯片，提供了DVI接口和S-Video接口。

在PCB设计和采用的显存、电容等各种元件方面，微星和华硕的这两款产品几乎同出一辙，有趣的是它们的芯片核心生产日期仅相差一周，标注方式却有相当大的差别。

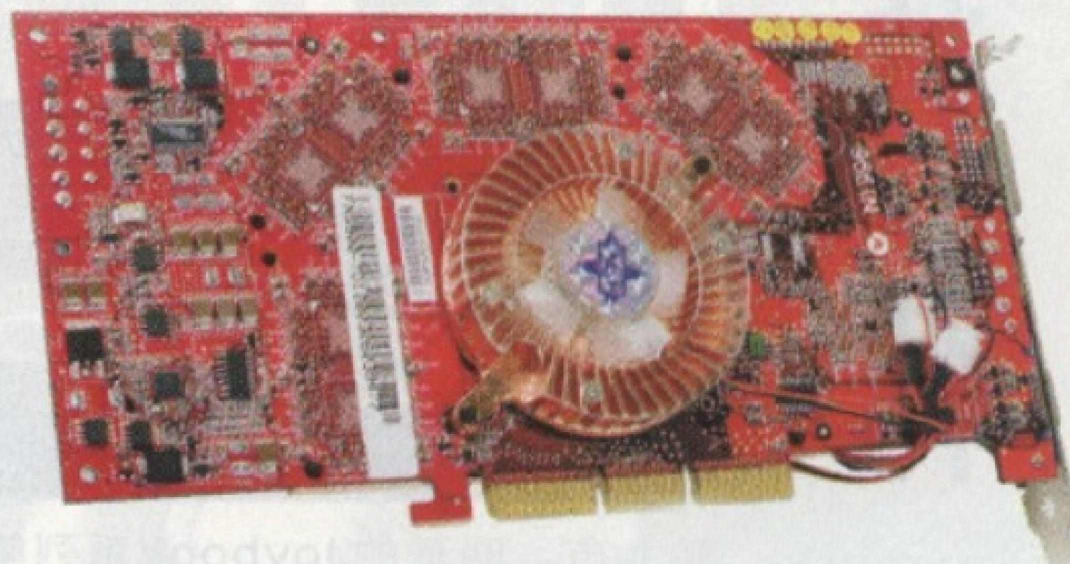


华硕（左）和微星（右）采用的NV35芯片标注有不小差别。

3D基准和游戏测试成绩：

项目	GeForceFX 5900 256MB样卡	华硕V9950 128MB	微星FX5900 128MB	华硕V9950 128MB 8XFSAA，8XAF	微星FX5900 128MB 8X FSAA，8XAF
3dmark2001SE 32bit					
1024X768	17789	16995	17011	5628	5603
1280X1024	15289	14460	14417	3804	3796
1600X1200	13041	12108	12172	/	/
3DMark03 32bit					
1024X768	6058	5513	5521	1504	1503
1280X1024	4643	4196	4195	978	978
1600X1200	3628	3253	3250	/	/
UT2003 32bit fps					
1024X768	150.76	151.26	150.91	83.0	82.9
1280X1024	144.39	138.32	138.10	52.7	52.5
1600X1200	124.00	113.55	113.37	/	/
QuakeIII 32bit fps					
1024X768	396.6	400.9	403.8	55.51	55.44
1280X1024	349.4	333.4	333.9	34.68	34.63
1600X1200	279.6	255.8	255.3	/	/

在赠品方面，微星比华硕有过之而无不及，共10张光盘中包括5张软件光盘，有VirtualDrive、RestoreIT!、3D-Album、Adobe Photoshop Album、WinDVD、MSI Media Center等，5张游戏光盘则包括《上古卷轴Ⅲ——晨风》（The Elder Scrolls III: Morrowind）、《幽灵行动》（Ghost Recon）、《毁灭公爵——曼哈顿行动》（Duke Nukem: Manhattan Project）等。

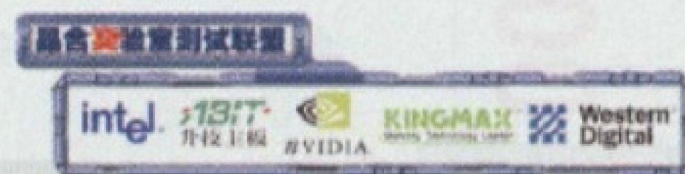


我们的测试平台采用P4 3.0GHz处理器（800MHz FSB），Intel原厂i875主板，Kingmax DDR400 256MB×2，WD 1200JB硬盘；安装英文Windows XP专业版+SP1，Intel芯片组驱动5.00.1012；显卡驱动采用NVIDIA公版驱动雷管FX 44.03。因为我们采用的最高图像优化模式（8×FAA、8×AF）不支持1600×1200分辨率（NVIDIA并未在驱动中注明，但得分异常），因此这一项空缺。

专业OpenGL测试成绩：

Specviewperf 7.1 1280X1024	NVIDIA GeForceFX 5900 256MB样卡	华硕V9950 128MB	微星FX5900 128MB
3dsmax-02	15.40	14.90	14.85
drv-09	63.32	62.80	62.90
dx-08	45.44	45.39	45.30
light-06	13.76	13.74	13.71
proe-02	17.50	17.01	17.00
ugs-03	8.935	8.139	8.115

在各项测试中，两款产品得分极为接近，几乎都在误差范围内，不过与NVIDIA的样卡有一些差距。这是因为NVIDIA工程样卡是256MB的，实际构成双BANK结构，显存位宽达到512bit，因此会在一些项目中领先128MB产品接近9%。但从总体表现看，微星和华硕的这两款FX 5900无疑是现在市场上能买到的最顶级的PC娱乐显示卡。



工程师点评

微星和华硕的FX 5900都完全遵照NVIDIA的公版设计，不过采用了独家的散热系统设计，噪声水平甚至低于工程样卡，在高端P4平台中，其噪声完全被CPU风扇噪声掩盖，厚度较低的散热片也不会影响到相邻PCI槽的使用，这两方面相对于FX 5800的进步相当大。虽然这两款“贵族”产品的价格远远超过普通玩家的承受水平，但在显卡市场竞争异常激烈的情况下，这些高贵的产品会越来越快地向大众靠拢，也许很快，玩家的采购清单中就会出现它们或其孪生兄弟的名字了。



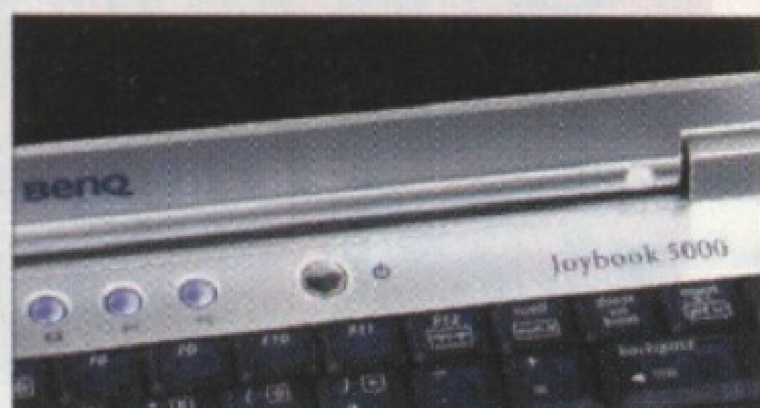
厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2003年7月
售价： 15880元
附件： 使用手册、快速安装指南、三包卡、海外一年质保单、恢复光盘3张、电源线及DC适配器、手提包
推荐： 对3D性能要求较高，追求便携性和电池寿命相结合，拥有无线网络接入的时尚型笔记本电脑用户
咨询电话： 010-88516888

炫目度：
口水度：
性价比：



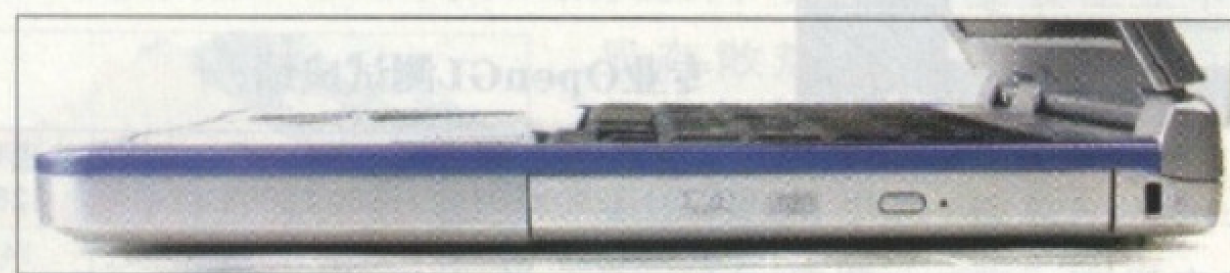
晶合实验室 小虫

特立独行，时尚诱惑——明基Joybook 5000



Intel的迅驰技术自今年3月发布后获得了笔记本厂商的积极支持，短短几个月内采用迅驰技术的产品已大量上市。明基的Joybook系列笔记本电脑自年初推出后，以其个性鲜明的时尚外形和齐全的数码功能获得了追求流行时尚用户的好评，而最新的Joybook 5000即是它基于迅驰技术的第1款产品。

Joybook 5000采用光软互换设计，尺寸为320mm×26.5mm×31mm，重2.27公斤。打开后，它给人的第一印象就仿佛是一只蝴蝶，机身和显示屏都应用了大量巧妙的曲线设计，整体流畅而富有动感，主体采用亮银灰色铝合金外壳，衬以浅蓝色镶边，与Joybook 8000相比更活泼灵动。



Joybook 5000的“迅驰3大件”是Pentium M 1.3GHz处理器、Intel 855PM+82801DB芯片组、Wireless PRO/2100无线网卡，它配备14.1” TFT液晶屏、ATI Mobility RADEON 9000 32MB（核心238.5MHz，显存441MHz）、现代256MB DDR266内存、富士通30GB笔记本硬盘（4200r/m、2MB缓存）、东芝8倍速DVD-ROM、4300毫安时锂离子电池。接口方面，正面为双声道喇叭、指示灯、红外线和耳机、麦克风接口；背面为1个IEEE 1394、RJ45、D-Sub、S-Video接口，左侧为RJ11、3个USB 2.0、音量控制键、3合1读卡器、2个PCMCIA Type Ⅱ 插槽；右侧为光驱和锁定孔。Joybook 5000的配置在迅驰笔记本中不算高，但相当均衡，尤其值得一提的是显卡性能相当不错，接口也很齐全，读卡器支持MMC/SD/MS三种数码存储卡。

Joybook 5000预装简体中文Windows XP+SP1家庭版，我们在该系统下测试了3D性能。3DMark2001SE 3.30默认测试得分为5524，Quake Ⅲ 1.32（Four.dm_68）在800×600/16位色下得分为181.8fps，High Quality 1024×768下为107.9fps。整体性能测试中，更换为Windows XP+SP1英文专业版，MobileMark2002实测得分为174，电池寿命长达266分钟。

由于配备了相当不错的独立显卡，Joybook 5000在3D性能方面表现非常出色，视频回放质量也令我们满意。液晶屏的延迟时间很短，亮度高达200cd/m²，不过可视角度略显不足。整体性能不算突出，以1.3GHz处理器、256MB内存能有这样的表现也算正常，4小时26分钟的电池寿命在迅驰笔记本中属中游水准。运行时的噪声很小，长时间测试后，Joybook 5000触摸板温度较高。Quake Ⅲ 1.32测试中有轻微花屏现象，先后换了3个版本的显卡驱动都存在相同的问题，我们认为可能在散热方面存在一点不足。

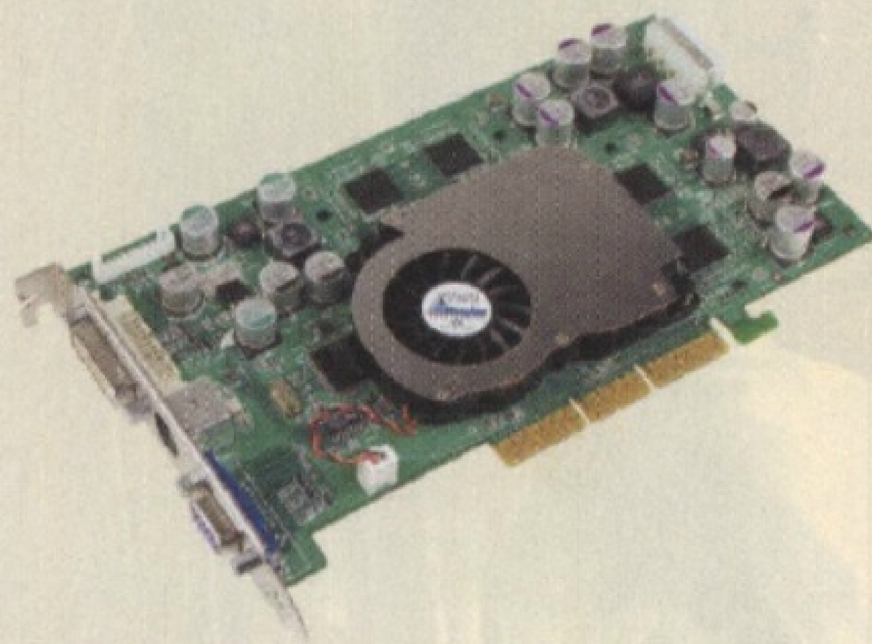


晶合实验室测试联盟



工程师点评

Joybook 5000的外观给我们留下了深刻印象，当然在其他方面它也有不错的表现。时尚而富有质感的外观、丰富实用的功能结合在一起，给用户带来非常舒适的使用感受。它的整体性能足以满足用户需求，独立显卡更带来相当出色的3D性能和视频回放效果，价格也不像Joybook 8000那么高不可攀。



厂商： NVIDIA
上市： 2003年7月
售价： 199美元（NVIDIA官方参考价格）
附件： 不详
推荐： 较高级的游戏玩家
咨询电话： 暂无

炫目度：
口水度：
性价比：



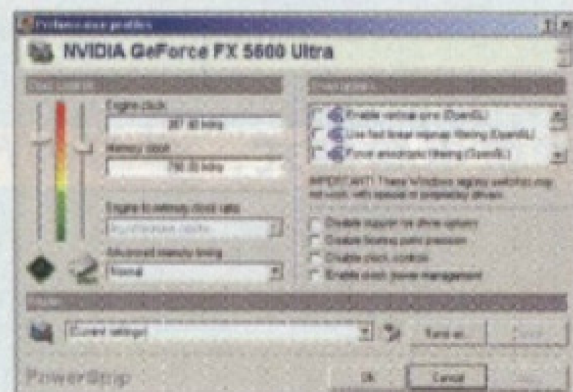
晶合实验室 魔之左手

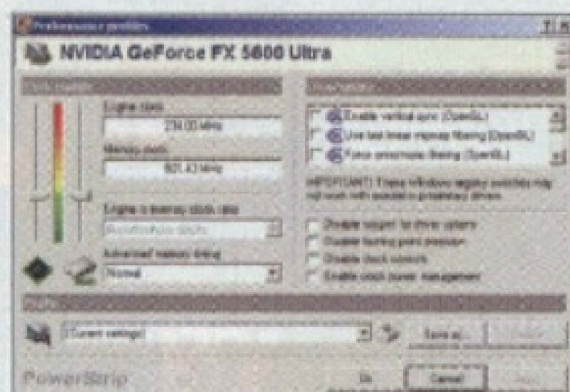
中端悍将——GeForceFX 5600 Ultra B-Step

在NVIDIA的GeForceFX战略中，中端产品是比较薄弱的一环，在老将GeForce4 Ti4200-8×面前，GeForceFX 5600的性能和价格都没有明显优势，FX 5600（甚至包括FX 5600 Ultra）在除DirectX 9外的应用中都要逊色不少。于是在NV35推出后，NVIDIA修改了产品线，将FX 5600 Ultra升级为B-Step版本（详见本刊今年第12期《走向成熟GeForceFX 5900评测》），以改善这一不利局面。

NVIDIA目前的中端产品规格对比：

产品/规格	GeForceFX 5600 Ultra B-Step	GeForceFX 5600 Ultra	GeForce4 Ti4200-8X
核心代号	NV31	NV31	NV28
内核位宽	256bit	256bit	256bit
制造工艺	0.13微米	0.13微米	0.15微米
晶体管数量	8千万	8千万	6300万
内核频率	400MHz	350MHz	250MHz
渲染流水线	4条	4条	4条
流水线纹理单元	1	1	2
像素填充率	每秒16亿像素	每秒14亿像素	每秒10亿像素
纹理填充率	每秒16亿个纹理	每秒14亿个纹理	每秒20亿个纹理
显存类型	DDR	DDR	DDR
显存控制器	128bit DDR	128bit DDR	128bit DDR
显存频率（DDR）	800MHz	700MHz	500MHz
显存带宽	12.8GB/s	11.2GB/s	8GB/s
AGP接口	AGP 8X/4X	AGP 8X/4X	AGP 8X/4X
DirectX支持	9.0	9.0	8.1
RAMDAC频率	400MHz	400MHz	400MHz





左为接辅助电源时的频率，右为未接。

我们这次于第一时间取得了NVIDIA提供的GeForceFX 5600 Ultra B-Step样卡，它沿用了旧版本的PCB设计，采用NVIDIA的中低端样卡惯用的半封闭型平板状散热器，出风口朝向显存，可帮助显存散热。其供电电路中采用了大量贴片电容和电感等元件，显卡尾部使用4针辅助供电接口，即使不使用外接电源也可正常使用，但显卡会自动将频率降至较低水平。这款样卡采用和FX 5900一样的现代2.2ns显存，正反面共8颗，构成双BANK 128bit，总容量为128MB。样卡板载飞利浦视频芯片，可提供VIVO功能。



样卡采用的显存颗粒标准频率为900MHz，具备一定超频潜力。

测试成绩表：

项目	FX 5600 Ultra B-Step	Ti4200-8X	FX 5600 Ultra B-Step 4X FSAA+4X AF	Ti4200-8X 4X FSAA+4X AF
3dmark2001SE 32bit				
1024X768	13628	13044	8527	5346
1280X1024	10729	8952	5540	3152
1600X1200	8288	7194	/	/
UT2003 32bit fps				
1024X768	123.97	124.07	80.30	45.17
1280X1024	87.72	83.46	48.09	26.73
1600X1200	64.53	60.18	/	/
QuakeIII 32bit fps				
1024X768	329.8	296.2	161.7	107.2
1280X1024	223.6	198.6	97.5	60.9
1600X1200	159.8	140.3	/	/

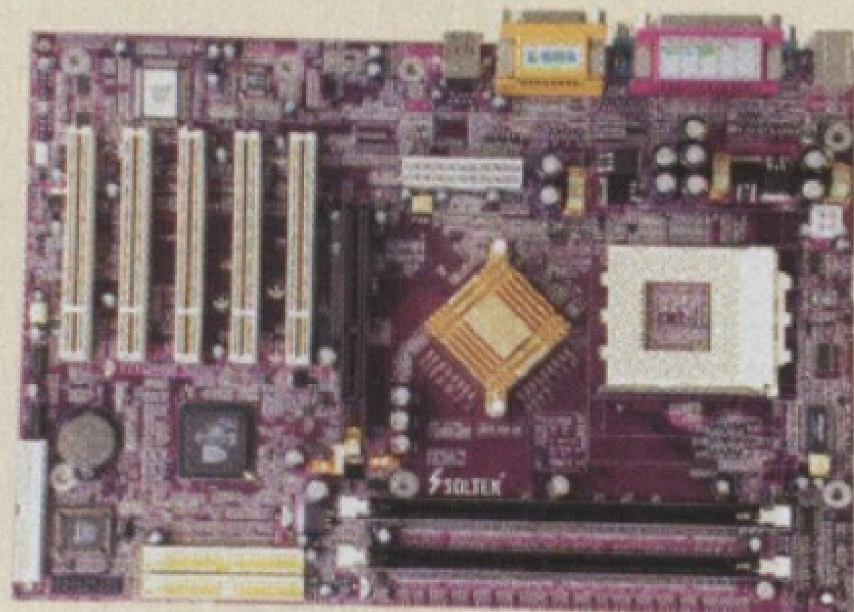
注：测试平台和驱动设置与华硕、微星FX 5900显卡的评测完全相同，这里不再赘述。

虽然从NVIDIA公布的数据看，GeForceFX 5600 Ultra B-Step仅仅是提升了频率，不过在实际使用中，却终于能在所有项目中轻松超越GeForce4 Ti4200，从而成为真正的NVIDIA中端悍将；特别是在高分辨率和图像优化模式下，它的优势更加明显，而单纹理填充单元的劣势也通过高频率得到了一定弥补。



工程师点评

在弥补了性能方面的缺憾后，新版GeForceFX 5600 Ultra显卡仍然保持199美元的报价，在性价比方面更诱人，不过距离国内普通玩家的期待还有一定差距。



厂商： 硕泰克科技（Soltek）
上市： 2003年6月底
售价： 680元
附件： 驱动工具盘、主板及软件说明书、IDE及软驱数据线、机箱面板标志
推荐： 追求性价比的办公用户、普通玩家
咨询电话： 010-62969052

炫目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 魔之左手

单通道nForce2出击——硕泰克NV400主板

虽然NVIDIA公司的nForce2芯片组在AMD平台上的表现非常出色，在市场中不断蚕食其他传统芯片组厂商的份额，但因为其芯片组和主板生产成本相对较高，因此一直没有涉足低端市场。于是NVIDIA推出了简化版的北桥芯片nForce2 400，它仅支持单通道DDR内存架构，降低了芯片和主板制造成本，这样便能与其他厂商的低端AMD芯片组进行竞争。



nForce400北桥芯片

硕泰克SL-NV400-64便是最早一批出现在市场上的基于nForce400芯片组的主板，它采用nForce400和MCP的搭配方式，支持HyperTransport（超传输）技术、DASP（Dynamic Adaptive Speculative Pre-Processor动态适应预测处理器）等技术，并且支持400MHz前端总线、DDR400内存、AGP 8×和ATA/133接口。

硕泰克SL-NV400-64采用ATX板型，尺寸305mm×245mm，采用紫红色PCB板，板上提供1个AGP 8×插槽、5个PCI扩展槽，2个DIMM插槽之间距离较大，它可支持最大容量2GB的DDR266/333/400内存。主板上的北桥芯片采用斜45° 安装，上面仅有散热片，实际运行时温度也不高。在主板电源接口旁有1个4针辅助供电接口。板载AC'97声卡的CODEC芯片采用ALC650，可支持6声道输出（需要搭配子卡）。主板提供2个USB 2.0接口，另外还可通过板上的2组扩展针脚引出另外4个USB 2.0接口。100MHz/133MHz和166MHz/200MHz的外频需要通过跳线进行选择，否则会造成系统不稳定。在BIOS设置中，用户可对外频进行线性调节，并且能分别调节CPU、DIMM和AGP的电压，还可进行ABS II（Anti-Burn Shield，防烧死技术）设置；ABS II是硕泰克的一项特有技术，它能在CPU风扇突然失效时自动使系统不断进行复位操作，直至侦测到CPU温度恢复正常才允许系统重新工作，从而确保CPU及主板的安全。

测试采用AthlonXP 3200+处理器（FSB 400MHz，实际主频2.20GHz），ATI RADEON 9700 Pro显卡，Kingmax DDR400 256MB×2；操作系统为英文Windows XP+SP1，安装DirectX 9.0和DivX 5.05，驱动采用nForce芯片组公版2.03和ATI显卡公版催化剂驱动3.5版。

项目/产品		硕泰克NV400-64
SYSMark 2002		275
Winbench99 V2.0	商业磁盘性能	20 900
	高端磁盘性能	36 500
Super π v1.1	104万位	47秒
3DMark2001 SE	默认测试（1024X768/32bit）	16 115
3DMark03 CPU Test		5011/620
QuakeIII v1.32 DM6	Fastest 640X480	382.6
	High Quality 1024X768	325.3
XMPEG5.0 Alpha2 MPEG4编码		102秒

从我们最近的AMD平台测试成绩来看，nForce400与支持双通道DDR的nForce2 SPP之间差距远比想像中要小得多，这主要是因为Athlon XP处理器本身对带宽需求并不是很大，只要nForce400的内存控制效率足够好，单通道DDR400内存便能提供足够带宽。

这款主板提供了简体中文主板说明书，详细介绍了主板的安装和使用；其驱动工具光盘中附送了PC-cillin 2002、VirtualDrive 7、PartitionMagic 6等5款工具，并提供了软件使用说明书。

晶合实验室测试联盟



工程师点评

作为进军低端市场的产品，硕泰克SL-NV400-64的上市价格仅有600多元，这几乎是市场中nForce系列主板的最低价位。而nForce400芯片组主板的上市，对于以价格优势保住市场份额的VIA、SiS等厂商来说，也将是一个相当大的冲击。



厂商： 北京万众博奕科技发展有限公司
上市： 2003年7月
售价： 28元
附件： 使用说明书、万众软件俱乐部会员卡
推荐： 使用微软视窗操作系统的PC用户
咨询电话： 010—88420987

炫目度：

口水度：
性价比：

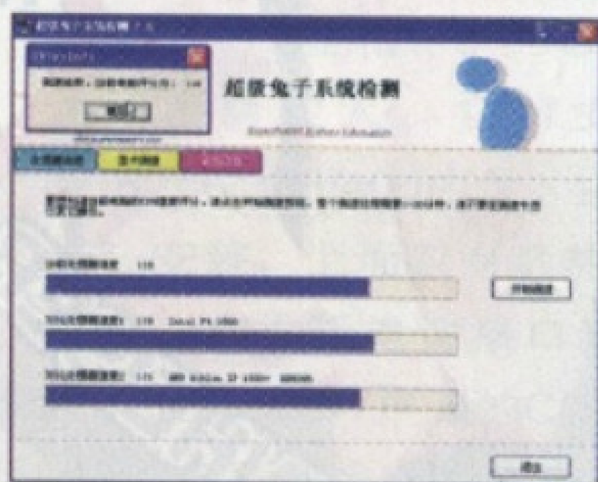
晶合实验室 小虫

瑕不掩瑜——超级兔子魔法设置2003优化王

自Win95以.dat数据库形式的注册表取代.ini形式的配置文件后，注册表的几大根键结构和控制操作系统的核心作用就一直没有改变，很多高级用户喜欢通过它来修改相对保守的操作系统，达到个性化和优化系统的效果。不过注册表实在太庞大也太重要了，而且要想记住键值位置及其对应的操作系统设置需要超人的记忆力，一些修改注册表的软件应运而生。

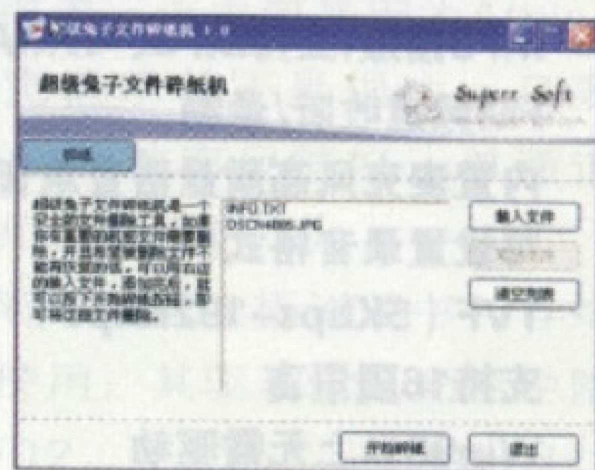

图1

超级兔子1.0版自1998年底首次出现就获得了好评，发展了包括笔者在内的众多忠实用户，而1999年1月初面世的2.0版则正式成为一个共享软件（免费提供试用注册码）。在Win98一统桌面系统天下的时代，超级兔子界面简洁朴素但提供了相当彻底的操作系统修改。进入Win2000后软件的开发放慢了步伐，好在2002年之后对应Win2000/XP的功能逐渐开发完善。本刊2003年02期已向读者介绍了魔法设置2003版，这里要介绍的超级兔子魔法设置2003优化王（以下简称优化王）就是它的升级版本。


图2

和上一版本相比，优化王在界面上除新增功能模块和软件标题外几乎没什么变化（图1），我们重点向大家介绍新增功能。优化王主界面下多了一个“实用软件”按钮，新增功能基本上都在这里面。“超级软件”按钮下多了“超级兔子系统检测”，而将原先的“超级兔子内存整理”移到了“实用软件”下。“超级兔子系统检测”可测试处理器速度（图2：测试时注意不要开其他程序以免影响得分。）、显卡速度和系统信息，测试结果以量化形式出现，还提供2个参照系统成绩。“超级兔子注册表优化”下多了一个压缩注册表功能，可将注册表大小压缩，不过作者提示这个功能有较大风险，最好先备份注册表。

“实用软件”按钮下包括“系统救援”、“内存整理”、“虚拟桌面”、“安全视窗”“安全文件夹”、“文件碎纸机”六大功能。系统救援功能是备份、还原注册表、撤销从前操作和删除备份记录，用户还可启动开机备份；虚拟桌面为用户提供7个虚拟桌面，用户可随时切换到任意一个，不影响当前运行程序，快捷键是“Ctrl+虚拟桌面编号”；安全视窗可提供开机密码、指定文件保护和安全视窗密码；安全文件夹可帮助用户将文件夹伪装成控制面板，这一功能和魔法设置下的“高级隐藏”功能重复，因此优化王取消了后者功能，仅保留界面，安全文件夹功能比高级隐藏有很大的削弱，它提供开机自动保护和软件密码设定；文件碎纸机是一个类似安全删除的功能，可将指定文件彻底删除，不能在当前系统下找回（图3：文件碎纸机在功能上还有不足），不过它每次只能添加单个文件，也不支持文件夹删除。


图3



工程师点评

超级兔子魔法设置2003优化王功能全面、界面华丽，说明书编制非常详尽，即使初级用户也可轻松上手。功能方面，一些模块的编制还不是很完善，在界面和功能上都还有一定的改进余地。超级兔子魔法设置软件提供一年免费升级服务和技术支持，不过服务起始时间由超级兔子开发小组决定。

中国新邮商

■本刊记者 司马平安

当去年各大网站纷纷推出收费邮箱之际，我在21CN收费个人商务邮箱的新闻发布会上听到该网站董事长陈嫦娟女士这样说："网站不是红十字会，网站是一个经济实体，它的服务应该有偿。"在那之后不久，我还听到原新浪网CEO王志东先生说："目前一些网站试图收费的主要原因是在免费邮箱方面的投入日益增大，在带宽、服务器、24小时管理等方面难以为继的情况下而不得不采取的'下策'。"

那时，他们的想法应该是："我需要的是钱。"

今年，绝大多数具有收费邮箱服务的门户网站在向外界说明自己的"收费"已取得了何种成绩的同时，开始大张旗鼓地宣传自己将如何提升免费邮箱的功能、容量和服务。其中，TOM网还打出了"复兴免费时代"的旗号，并宣布重新推出免费邮箱的服务。我听到TOM.com的CEO王雷雷先生这样说："邮箱和新闻是流量的杀手锏，70%的网民上网必看新闻，100%的网民拥有邮箱。"

此时，他们的想法应该是："我需要的是人。"

我用最简单、直接的方式思考钱、人和互联网之间的关系，大概可以得到这样的结论：有了钱，厂商可以用来给服务器扩容、可以加大研发的投入、可以推出更高质量的服务……可以把这些变为竞争力，吸引人；而有了人，在互联网发展所遵循的"眼球"经济的规律当中，使用和浏览人数增多的结果是：得到钱。

因此，对于那些门户网站而言，钱和人几乎具有完全等同的价值。因此，免费邮箱和收费邮箱在互联网上的存在都应该是用户可以理解、接受并选择的事实。那么，为什么当厂商决定将免费变为收费的时候，会有大量读者来信至《大众软件》编辑部要求替他们鸣冤，而同时也有不少人欣然接受了这样的改变。究竟厂商该如何把握收费和付费？用户该如何选择收费和付费？在这两种状态的转变之间又存在着哪些必须解决的问题呢？

第一章 不要忘记邮箱也是一种软件产品

提起收费电子邮箱，最早可以追溯到互联网刚刚兴起的一刻，那时拨号上网是大众登录互联网的普遍方式，因此各ISP（网络接入服务提供商）不仅为用户提供网络接入的服务，同时也纷纷架设自己的网站，成为广大用户登录互联网的第一站。电子邮箱收费在那时并不是什么新鲜事，而是几乎每个用户都必须接受的方式。大名鼎鼎的瀛海威、东方网景甚至中国电信都提供有收费模式和金额相似的电子邮箱（后来这些服务随着免费邮箱的广泛使用而逐渐销声匿迹）。

随着网络的发展和普及，展现在中国13亿人口面前的网络概念被炒得火热，中国网站的价值直线飚升，于是便有了门户网站。这些网站由于在成立初期便通过风险投资等方式获得了大量的资金，张朝阳、王志东、丁磊等以知识英雄的身份一跃成为了中国先富起来的少数人。握有重金的他们，自然不会目光短浅到收费邮件所能带来的牛毛小利，上千万的“眼球”才是体现网站价值的关键点。因此，如何吸引更多的注意力是他们间永恒的话题。

什么样的价格能够比免费更便宜，更有诱惑力?

在他们的带动下，整个中国网络中充满各种免费的东西，免费的新闻、免费的搜索引擎、免费的主页空间……当然，免费的电子邮件也是他们拉拢用户的一步棋。网易号称是国内率先推出免费电子邮箱的首家企业，而它能够在今天身处于国内门户网站三强的地位，与当年所推出的种种“免费大餐”不无关系。

从某种角度来看，他们不惜烧钱以换取用户关注的做法引发了人们对于网络的兴趣，推动了中国互联网的发展。但是，当网络成为人们生活中的必需品的时候，脑海中也存留有这样一种模糊的概念：网络服务不值钱。人们忘记了类似于电子邮箱这样的东西，其实也是一款软件，一个产品，是需要智慧和汗水才能够存在的商品。

至今我仍可以清晰地记得，当新浪网刚刚推出免费电子邮件的时候，有同学对我说：wangzhidong（王志东的全拼）的用户名居然被人先抢注了。他的表情和语气带着强烈的遗憾，我知道他在幻想着用免费的商品为自己赢得实际的价值。但是，他不知道他的想法可以实现的一个基点是这个免费的邮箱必须是可以永远存在的。

第二章 由免费到收费的艰难

人们对于免费邮箱可以永远存在的认同是广泛的，而这个由各网站传递给用户的观念正是由免费变为收费历经艰难的症结所在。

在网络泡沫破裂之后，人们首先怀疑的问题是它的经济模式是否正确，网站依靠什么盈利? “眼球”是不是真的可以变成钱?

为了收支平衡，为了让自己的财务报表可以好看些……各网站都开始挖空心思寻找可行的盈利点，收费邮箱首当其冲。这不难理解，一是因为POP3的广泛使用使用户不必登录网站便可以看到信件，因此免费邮箱的注册用户数量也不再是衡量网站稳定浏览量的重要指标；二是由于电子邮箱几已成为每个网民必须使用的产品，试想即使一个网站仅具有数百万的邮箱用户，那么如果每个人需要交1元钱，网站也可以直接获得上百万的真金白银了，而实际情况是，门户网站的邮箱用户数都在千万量级以上（根据iResearch今年5月份的调查，搜狐、网易免费邮箱的用户数都在5000万以上，新浪的用户数为2600万），免费邮箱平均每个用户每月维护的费用在10元左右，而收费邮箱对网民收取的费用一般在15到20元左右。

于是，2001年、2002年，我们见到了21CN的商务邮箱、263的专递邮箱、163.net推出的对新注册用户收费的邮箱（之前注册的免费邮箱可以继续免费使用）、新浪网的VIP收费邮箱（最高价可以达到798元/年）……

必须说明的是，一些非门户网站（此类网站本就是通过提供服务为盈利点），譬如263在改变时采用了所有用户全部开始收费的做法，或许还可以从人们口中“回归理性”的说法得到解释。而门户网站的做法就有些难辞其咎了，新浪在推出收费邮箱的同时，将之前的免费50M邮箱狂缩10倍，变成了5M的“迷你型”；网易在保留免费邮箱的同时，也推出了容量不等的收费邮箱；搜狐先是在新浪邮箱缩水的时候大打“我们不要钱”的广告，继而又宣布收取免费邮箱“注册费”5元（后降为2元）。两手抓的态度被人们戏称为：“两个上帝不同待遇。”在收费邮箱推出的同时对免费邮箱进行大缩水的做法，也被人怀疑为：“降低免费邮箱品质的做法就是变相地强迫用户选择付费。”

忽然而至的改变显然不能令用户满意，而各大网站把原因都归结到了“服务”身上。而有关服务的问题也引起了人们的置疑，王志东在当时就曾表示：“一种说法是，电子邮箱要收费是因为目前免费的邮箱服务不

好，可是我还没有看到收费后就一定保证出不了问题。”

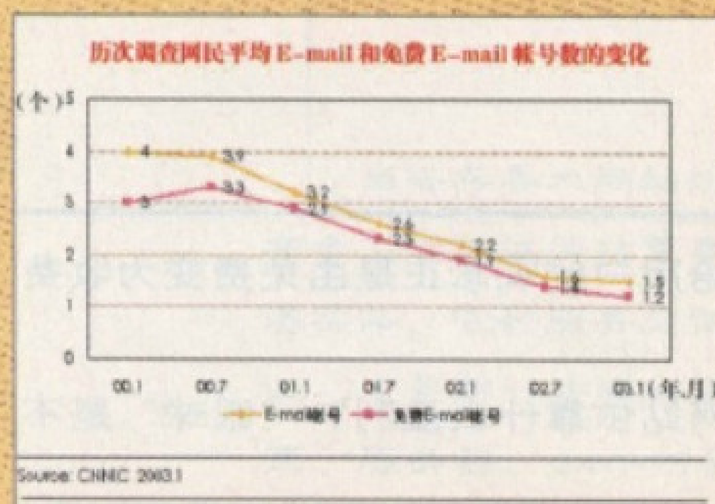
另外，由搜狐网推出的低价收费邮箱不但引发了收费邮箱的价格战，同时低廉的价格也使那些愿意花钱买服务的用户越来越看不清，他们自问究竟2元钱可以给自己带来什么样的不同。一位用户曾经在当时给我写信，说：“邮箱收费对我来说就好像是假的一样，我觉得他们在推出免费邮箱时已经欺骗了我一次，而现在虽然开始收费了，可我的感觉是他们还要欺骗我第二次。我不知道我为什么要交钱，我也不知道以后我需要交多少钱……”

我在当时对于厂商推出低价邮箱的看法是：服务收费是互联网发展的一种趋势，门户需要改变人们对于网络服务不值钱的看法，而低价的做法除了保护他们自己的浏览量之外，厂商还想通过此举培养用户交费的习惯。由于对于很多具体问题的定论需要在邮箱收费一段时间后才可得出，因此《大众软件》在当时并没有如很多媒体那样明确地抨击或褒赞收费邮箱的出现。

那么一年后的今天，人们是否已可以接受邮箱收费的现实，而厂商又是否在收费后真正改善了自身的服务品质呢？

第三章 目前收费邮箱的情况





电子邮箱命运是和互联网的发展分不开的。据第11次CNNIC调查结果显示，截止2002年10月31日，中国网民数已达5910万，而在网民中，最常使用的网络服务是电子邮箱。根据第10次中国互联网络发展状况调查显示使用电子邮箱服务的网民高达92.6%的比例，拥有E-mail帐号的平均值为1.6个，其中免费E-mail帐号的平均值为1.4个。由此可见免费邮箱仍然是网民的首选。

由左侧两图中，我们可看出免费邮箱的使用数在近两年已是缓慢、稳步增长的趋势。而每个人平均拥有的邮箱数量却在逐期递减。这不但说明免费电子邮箱的发展已趋于平缓，同时也说明用户在使用电子邮箱的心态上渐渐务实（不再有前两年每个人都抢注几个邮箱的现象）。本刊信息员从全国各地发回的调查报告也反映了这一点。以下为调查回函节选：

回函一：我是沈阳姜威，我本人从来没有使用过大网站提供的收费邮箱，原因嘛，我从2年前就在一个网络公司打工制作企业网站，我制作的网站一大堆，收费的空间和邮箱当然用都用不完，所以在网络开始刮起收费风潮的时候，我已经用企业邮箱很久了，我最常用的是沈阳通信提供的邮箱（我所在网络公司的企业邮箱），速度和邮件立即到达是我最满意的，不过没有反垃圾、防火墙和其他新鲜功能确实很遗憾，也许这是通信公司的通病。新网（chinadns）、时创（now.net.cn）提供的企业邮箱速度和邮件立即到达我都不是很满意，不过提供的功能还是不错的。而免费邮箱我始终如一，一直使用21CN的，好在21CN还在对免费用户服务，但是它经常无故出现问题和经常收到垃圾邮件（这个我已经使用2年多，可能是到处宣传的后果）让我非常苦恼，其实我本人非常想使用大网站的收费邮箱看看，有机会吧。

回函二：我的同学鹰飞梦，他是最早开始使用收费邮箱的，他用的是263的，而且一直使用这个邮箱，263不提供免费服务后，他通过一网通买了2年的收费邮箱（买一年送一年，学生特惠，100元，原价240元），他说263的功能很多，最近能变化的个性邮箱让他很惊喜，他很喜欢。而防病毒、反垃圾邮件的功能也非常强大，每个月还有多少条的手机短信提示，还有主题哟，所以他到现在还是非常喜欢这个邮箱，他说他会继续使用下去。

回函三：作为我本人来说，几乎国内所有的免费信箱都有一个，还有一个@public.qd.sd.cn的163帐户邮箱。免费的邮箱（新浪网、Sohu等）每天接收无数封垃圾邮件，没办法，而且免费邮箱服务器的稳定性等也没有保障，如果邮件丢失人家是一点责任没有的。大家都认为邮箱费用较贵，一般50元1年能接受，希望附件能大一些，邮箱空间大一些，能具备免费杀毒、手机提醒、垃圾邮件过滤、个性化服务、邮件贺卡等功能。

回函四：我问过很多朋友，90%都使用免费邮箱，使用收费邮箱的很少。很多朋友都在收费邮箱的免费试用期间试用过收费邮箱，但是试用到期后都不用了。不过一些朋友用的收费邮箱也是那种买空间和域名送的顶级域名的邮箱，收费邮箱的优点多多。“收费邮箱服务比免费邮箱好很多，而且系统稳定，信件也不易遗失，虽然要付点钱，

不过还是挺值的。"一位网民如实说。据了解，除普通收费邮箱外，一些网站还推出了特色邮箱，如搜狐的"手机邮件服务"，注册后，可将邮件直接发送到手机上，对一些不能经常上网的用户来说，可谓贴心又方便。

由此可见，虽然免费邮箱仍然在电子邮箱市场中占绝大部分的份额，但各方面的稳定已为收费邮箱建立了良好的市场环境，而用户从心态上也已基本接受了收费邮箱。而是否会采用，关键点即为价格和服务两方面了。

第四章 263，收费的典型

263是在由免费到收费的转变中，做得最彻底的一家企业。在改变时该公司总裁黄明生先生曾向外界表示："实际上我们也可以保留免费邮箱，可如此一来，就很难保证提供全面电信级的服务。因为免费邮件占的空间相当大，而且在硬件环境里面所有的设备都要双备份，这与电信级的服务很难区分开。"当时，有人质疑所谓"电信级服务"究竟是什么样的高度，同时也怀疑263这种"一杆子打死"的做法会令其血本无归。但是，今天本刊记者从该公司内部了解到的情况却是，收费邮箱业务获得的收益已可以占到263集团总收入的1/6。这一数据肯定了收费邮箱的前途，记者对于"电信级服务"也有了更强烈的兴趣。

为此，本刊记者走访了263集团。

第1个问题是对于收费邮箱的总的发展思路问题，263网络集团总裁黄明生就此提出了"邮件三新"理论："新邮民、新邮商、新邮件，是在人们'用邮形态'提升的情况下，形成的更高一级的价值链体系。263将基于对'新邮民'需求和应用形态的理解、对网络及电子邮件市场发展趋势的判断，倡导以应用导向、整合网络服务、注重服务品质与规范等因素为基础的'新邮件'形态。"他的回答，好像将记者原本零散的几点想法串出了主线。紧接着，他又对"新邮件"展开了具体的描述："一是专业、可信赖的品质。这是最基础的特征。如果邮件出现问题，发不出去，其他服务再好也没有用。二是高效精准的服务。服务的好与坏，取决于用户的感受。这种感受是一点一滴的积累，这就要求服务商提供的是高效精准的服务。高效精准的衡量标准包括邮件的通达性、速度是否快、能否到达国外等，目前大部分邮件服务商还都处于中下水平。三是应用导向的功能设计。应用导向功能设计使邮件更具表现力，例如杀毒、网络存储、手机收发等功能，都是应用导向的功能设置。四是创新的应用形态。例如将邮件与QQ相结合，当'新邮民'进入到自己邮箱时，可以看到他的收信人是否在网上，如果在网上就直接聊天，不用发邮件；例如某个'新邮民'是IT行业的，喜欢足球，当他打开邮箱的时候同时可以看到IT行业的重要信息和有关于足球的信息。五是人性的亲和交互界面。'新邮件'将不再是一个冷冰冰的东西，会体现出人性化，不同的人收发邮件可以表现出不同形态，这将是一种新的境界。"

接下来，我便开始询问有关企业级服务方面的问题了，263谈到了硬件的提升，从而由侧面回答了这个问题，他们谈到："一般来说邮件服务提供商所采用的存储设备都是服务器灌硬盘，而263是第一个将EMC存储平台（此平台多应用于银行等金融领域，带自备份功能，安全性和稳定性强）应用于邮件服务器的公司，总投入为12个亿。在最初改为收费邮箱时，我们更换平台按100万用户设计，所需的投入也要达到2000万。"

对于服务方面，263有关人士说："对邮件服务高品质和高可信度的要求其实是每个'邮民'最基本的原则，不过，'新邮民'的这种要求尤为迫切。其次，对邮件功能及应用的多样化要求亦是"新邮民"的一个集中特征，他们要求邮箱除了最基本的'E-mail'收发、存储、管理功能外，还期待更多的诸如

中国电子邮箱市场大事记

2001年2月8日：在免费邮箱浪潮下，21CN（www.21cn.com）宣布推出收费邮箱服务。

2001年8月16日：新浪网（www.sina.com.cn）正式推出收费邮箱服务。原容量为50MB的免费邮箱缩小为5MB。

2001年8月17日：搜狐（www.sohu.com）推出容量为20MB的免费邮箱。

2001年9月1日：中华网（www.china.com）取消免费邮箱，推出"信天邮"收费邮箱。

2001年11月15日：网易（www.163.com）在京正式发布其收费VIP邮箱和企业邮箱。同时，网易的免费邮箱仍将保持，并增容至25MB。

2002年3月18日：263在线（www.263.net）宣布邮箱全部收费。

2002年7月17日：新浪推出低价收费邮箱——15M"任你邮"。

2002年8月10日：天府热线、新浪网等同时推出企业级邮箱。

2003年4月16日：TOM纯免费邮箱"只邮你"全国开通。

邮件杀毒、防黑和网络存储等功能，而且他们更加渴望自己的邮件能够将个性鲜明的个人风格体现得淋漓尽致，让自己的邮件与众不同，比如，用个性鲜明的风格定义电子邮件或以只有最亲密的朋友才知道的昵称甚至自己的手机号码来命名电子邮箱帐号。此外手机的普及也对邮件服务提出了更高的要求，越来越多的手机用户往往在很多时候没有条件登录互联网，而他们又恰好需要随时随地收发电子邮件。因此，用手机接收电子邮件将是未来‘邮商’们开发新型邮件产品时不得不考虑的一个因素，当然这也是‘邮商’们下一个必争的市场。”

安全和垃圾邮件处理是收费邮箱必须解决的问题，因为前者是用户利益的保障，而后者是目前正在困扰广大用户的严重问题。据统计，仅商业性垃圾信件一项，每封垃圾邮件所抵消的生产力成本就高达1美元，而网民平均每天需花费6.5分钟来处理无用的邮件，单是下载垃圾邮件所花费的上网费与电话费，每年就要花掉全球网民94亿美元。照此情况发展下去，互联网研究机构Jupiter Media Metrix估计，到2006年消费者将收到2060亿个垃圾邮件，平均每人1400件垃圾邮件，造成的损失将是难以估量的天文数字。

因此在有关邮件安全和防毒方面，263此前是与金山公司合作，不过他们表示今年会换成与瑞星公司合作，至于需要付出的费用，他们表示由于涉及到其他公司的利益而不便透露。对于反垃圾邮件，263的做法是自主研发出了具备“五重净化”的反垃圾功能，包括系统端屏蔽、系统端过滤、用户端屏蔽、用户端过滤、地址簿过滤。此外他们还提到：“近两年，在一些国家出现了相关的法律法规，如在美国有18个州通过了制止垃圾邮件的法律，欧洲有16个国家通过了相关的法律，日本、韩国也相应出台了一些法律规定来约束垃圾邮件。而我国目前还没有具体的法律条文，去年11月1日，263和中国互联网协会、新浪网共同发起的“反垃圾邮件协调小组”，就是为了强调并努力解决此类问题。”

最后的问题是有关电子邮件未来发展方向的问题，263表示：“今年7月用户就可以看到263的新产品了。而到明年7月，用户还将得到一个非常好的和手机结合的平台，另外在用户数据管理方面也会拥有更强的应用体系。如果要谈得更长远些，我们相信语音邮件、视频邮件是未来的发展方向，而电子邮箱一定会成为个人在网上的数据交换中心。”

视野

ZDNet
2003年07月08日



即时信息传送服务，是目前购买PDA或者为现有手持设备加上无线功能的最佳理由。自从我开始享受这项服务以来，就再也没有和我的同事、朋友中断过联系。我和他们通过简短的信息不断交换着对某些特定事件和认识的看法，而且一直没有动用过电话。我的东芝PDA上运行的是MSN的某个版本，通过它我如同开通了一个个人的无线BBS，24小时不间断地交流着信息。

不过有几个问题一直是交流中应该注意的。首先是信息文本的输入问题。受输入法控制的影响，无法花费较多的笔墨对比较复杂的问题进行讨论。如果可能的话，必须寻找到方便合理的信息输入方式，否则无法凭借PDA上的小键盘交流太多的信息。当然，这也迫使你不得不少说废话。其次，选择哪种信息交流的方式也让人烦恼。掌上电脑不是移动短信的垄断平台，Wi-Fi无线互联也不是唯一的连接选择。AOL移动电话、Palm i705PDA都是不错的选择，但是如果考虑到未来的升级费用和服务运营商的收费，这就是个值得烦恼的问题了。

可以肯定，这种不间断的信息交流服务将会是未来电信和个人的关注热点，不仅仅是文本信息的交流，图像信息、游戏服务、GPS卫星定位都是良好的服务内容。出于这个原因，我个人已经牢牢地抓住我的无线手持设备，准备在未来找到更多有趣的新玩意，和大家分享。

tom's hardware guide
2003年07月07日



如果说目前游戏的重点平台已经由PC转向了专用游戏机，微软在其中的功劳是不可少的。同时这也意味着玩家对于更高速、更优良的PC无止境热情的消退。事实上，现有的主流PC已完全能满足普通用户的所有需求，除了游戏方面。游戏方面的需求曾经是推动PC配件发展的巨大源动力之一，但是现在，当用户可以选择在PS2或XBOX上享受《DOOM Ⅲ》或《半条命2》这样的大作时，PC硬件的升级动力无形中被削弱了。

毫无疑问，PC配件的研发目前进入了一种奇怪的境地。硬件生产企业不停地研制和升级新的硬件产品，但是过去他们开发的过于良好的产品现在已经满足了大多数用户除了游戏之外的需求。在没有新的需求拉动PC之前，他们现在的努力无疑在阻碍着将来的业绩。当然，也许他们已经没有将来了。

未来，是需要大家一起开创的。

第五章 雅虎中国，坚持免费的原因

263是将收费进行到底的典型，而雅虎中国却恰恰相反，他们一直都在坚持着免费策略。他们的看法与263会有所不同么？为此本刊记者采访了雅虎中国市场总监张星女士。

大众软件：当国内各大网站纷纷开始推出收费邮箱的时候，雅虎中国为什么没有跟随他们的做法呢？

张星：雅虎在全球的25个站点其实都提供免费邮件服务，我们不做改变是对电邮服务的态度和承诺的重申。当然我们也希望利用免费电邮服务继续提升雅虎中国网站的人气。

大众软件：那么雅虎中国永远会保持免费邮件服务的做法么？

张星：现在我们在中国主要是“积累”和“精耕细作”。优质的免费电邮当然是我们现在的发展策略，但是对雅虎来说，收费邮件与免费邮件并不矛盾，以雅虎美国为例，从1999年起开始提供收费电邮，每年交费19.99美元的用户可以获得25MB的存储容量及自动病毒扫描、可快速浏览所有格式附件等功能，这是对用户的增值服务项目之一。而同时，雅虎美国的免费电邮也一直拥有广大的用户群，雅虎不会牺牲任何免费邮箱用户的利益，而是始终保持着服务的一贯性。免费和收费的使用者在雅虎这里得到的是平等的对待，区别只是功能的多少。

大众软件：您认为何时雅虎中国会推出收费邮箱？

张星：我个人认为目前我们在中国市场推出收费邮箱的设想实际还不成熟。目前我们的工作重心是研究当前的使用者究竟需要什么，研究后发现多数网民都是普通使用者，因此市场还没有被细分到某种程度。另外我们觉得，如果推出收费邮箱也绝不会采用降低免费邮箱服务含量的做法。

大众软件：既然是免费邮箱，那么您觉得雅虎中国的电子邮箱与其他网站的收费邮箱相比，在服务方面具有劣势么？

张星：雅虎电邮系统具有世界领先的技术水平，由于雅虎全球的25个站点使用的是同一个UDB（用户数据库），不仅令用户数据传输平滑，保证使用雅虎电邮的安全性和稳定性，而且用户享有全球统一的特

CNET.com
2003年07月08日



大部分人到垃圾场上搜集旧车或报废的主板，是为了回收橡胶塑料或者电线什么的。惠普的Chris Altobell到那里去是为了回收白银和黄金。

Chris Altobell是惠普的产品回收方案的项目执行经理，这个部门设在加州的Roseville，每个月能从废旧产品中回收300万英镑的价值。废旧产品的范围从各种硬件到外设产品，还会包括386时代的老爷电脑，回收的内容从贵重金属到塑料盒子无所不包。尽管惠普已经执行这项回收政策20多年了，但是从未有过像现在如此的热情。不仅惠普，目前加州的IT企业都对废旧产品的回收热情高涨，因为根据州议会最近通过的法律，2005年电脑生产企业必须要回收自己50%以上的废旧产品，到了2010年该比例将高达90%。而现在的水平仅仅才有20%，处理这些老电脑的主要方式是把他们扔到垃圾堆里，然后运到贫穷的国家去。但现在这种以邻为壑的行为越来越多地遭到环保组织的抨击。这种行为对于我们的子孙来说，也的确无疑是自杀。尽管不情愿，但所有公司的CEO都不得不承认，州议会的这个议案是没有争议的。

除此之外，在一个不景气的年代，废物利用也是提高经营业绩的有效手段之一啊。

PC MAGAZINE Online
2003年07月07日



微软和惠普联手展示了一台名为“Athens（雅典）”的原型机，该机集中体现了微软和惠普致力于将PC和其他通信设备的优点集成于一体的努力。微软的官方人士在5月份的微软硬件工程开发会议上也明确地表达了上述的观点。比尔·盖茨表示“下一代PC将更加注重硬件和软件功能的协调”，而随后惠普的CEO卡莉·费奥莉娜则称赞Athens的出现是“完美的嫁接和融合成果”。的确，Athens在声音、图像和文本信息处理应用方面的软硬件综合优化使得它具有非常突出的特色。无线耳麦或手指话筒、高清晰度宽屏显示器，都还只是表面现象，它对声音和图像信息，包括数码相片、影像邮件等的即时有效的处理能力，仅从外观是无法判断出来的。微软希望Athens的最终版本能在今年年末问世，该版本预计拥有基于因特网的VoIP（IP声音通讯技术）连接，简单地说，电信商会为此更加头痛。Athens是微软和惠普为商业用户设计的，但众多分析家怀疑它的前景。因为对这种尚无法肯定能否成为主流应用技术的产品来说，为之付出额外的花费是否值得，是需要慎重考虑的问题。

色服务，可同时升级。这样更可以使雅虎的电邮用户成本大大降低，以确保雅虎在全球各地提供免费电邮服务的水准。这就使得雅虎的免费承诺有了“优质”作为保障，我们不会因服务器压力过大或者资源、成本等原因导致免费电邮的功能缩水。另外，自从我们将中国区的电邮服务器从美国搬到中国以后，不仅进一步增加了雅虎中国免费电邮服务的稳定性，同时也使用户体会到最优化收发邮件的速度。目前使用雅虎中国免费电邮的中国用户增长得非常迅速。

大众软件：雅虎中国对于电子邮箱安全性方面的考虑有那些?

张星：防毒和反黑的技术都是雅虎中国自己在做的。另外，我们觉得信赖是非常重要的，有这样一个例子，我们当中某位工作人员的朋友曾经申请了雅虎的邮箱，但是后来他忘记了邮箱的密码，他打电话到公司询问能否帮他查询，我们表示无能为力，因为公司的规定非常严格，员工绝对不能查看与用户有关的数据库。

大众软件：那么在反垃圾邮件方面，雅虎是怎么做的呢?

张星：我们有强大的垃圾邮件过滤软件SpamGuard3，它可以更有效地阻止垃圾邮件的进入和过滤无聊信息。另外，经过内部测试和用户的使用，新版的SpamGuard3垃圾邮件过滤器可有效地减少40%的垃圾邮件。它是自动被激活的，可以自动测出垃圾邮件，同时直接把垃圾邮件放到一个独立的“垃圾邮件文件夹”中，并且当用户收到第1个被自动过滤系统确认为是垃圾邮件的E-mail时，“垃圾邮件文件夹”将被自动加到用户的文件夹列表中。同时雅虎中国的免费邮件设置了强大的“拒绝地址”功能，免费用户可设置多达100个拒收电邮地址，安装15个垃圾邮件过滤器来定制自己的反垃圾邮件系统。

对于未来，雅虎中国和263有着相似的看法，他们都认为电子邮箱将成为用户在网上的数据交换中心，但是在发展的过程中雅虎将力争走得更“稳”一些……

尾声：邮箱在未来生活中扮演的角色

写至文末，我注意到近期的两则新闻。

一则来自于国外：华盛顿7月1日电 据美国媒体7月1日报道，美国一名互联网诈骗嫌疑人日前向法庭认罪，承认通过发出大量虚假电子邮件广告，从投资者手中骗取了10万多美元。根据法庭记录，20岁的K·C·史密斯在2002年5月创建了一个网站，宣传他虚构的企业“马里兰投资俱乐部”。史密斯吹嘘说，这个企业能通过跨国免税投资每月为投资者带来两位数的投资回报率。美国证券和交易委员会调查发现，史密斯总共发出了约600万封电子邮件宣传这一虚构的企业，并从26名投资者手中骗取了78909美元。除此之外，史密斯还从2002年7月开始，用这种“垃圾邮件”宣传另外一个他吹嘘靠交易贵重金属赚钱的企业。实际上，该企业也是子虚乌有。史密斯总共为其发出了300多万封电子邮件，并骗取了3位投资者的2.3万多美元。据报道，受理此案的法庭定于10月6日对史密斯作出量刑判决。他最高将面临20年监禁和500万美元的罚款。

另一则来自于国内：近日有不法分子盗用银行网站公开信箱，假借“网络银行系统升级”名义，给网上银行注册客户发送邮件，索要网上银行注册客户的用户名（登录卡号）和密码。为此中国工商银行急发网上重要提示，提醒网上银行的客户千万不要把密码泄露。

不同国家，不同的人，不同的诈骗手法，但使用的工具却相同。这两件看似不同的事其实在说明着相同的道理：一个电子邮件对于用户来说可能只是网上的几次点击，但是在这之后它便具有了不同的意义，你需要通过它与他人联系，获得有价值的信息，而它在你每次与外界沟通之后都在虚幻的网海中代表着你。因此你需要慎用它，不轻易把它公诸于世，成为骗子的目标。而同时厂商也必须善待你、保护你，不会因为他们的改变而影响你与外界的沟通与联系。

在21CN收费的个人商务邮箱使用协议中写道：“因21CN导致的用户损害，21CN将提供赔偿。赔偿额不超过用户当月提供的月服务费用。”但是有律师告知这种协议根本无用，因为它只是单方面的格式合同，在法律上是无效的。如果真的有了侵害用户利益的事，用户可以完全提供自己的真实损失而忽略这一“规定”直接向法院起诉。此外，那些存在于所有网站的所谓“最终解释权”也永远解释不了失信于民。

因此收费也好、免费也罢，永久才是值得用户信赖的价值。

让你的电脑跑得更快

软件优化终极指南

我们生活在一个信息快速传递的年代，"电脑"则扮演着这个年代中极为重要的角色，实际上它几乎已经成为一个标志性的单词。可是回头看看我们手头正在使用的电脑，不少人多多少少就会有一些疑问：它的运行速度真的和这个节奏快速的年代相配吗？为什么新装的电脑会越跑越慢？为什么格式化再重装的系统会越用越不稳定？能不能让一个新安装的系统跑得更快？有没有办法打造一个适合自己的精简式系统……在不改变硬件配置的前提下，这类问题其实非常有解决的必要，在这里笔者给大家交出了一份自己的答卷，但愿它能在一定程度上满足你优化系统的需要。

在行文方面，笔者一方面考虑到Win9X/2000操作系统已发布多年，相应的优化技巧媒体报道非常多，大家应当是比较熟悉，即使是不熟悉也能轻易找到这方面较集中的信息；另一方面考虑WinXP作为最新一代主流的微软桌面操作系统，在视觉上或功能上都强过历代前辈，但随之而来的消耗及占用资源过大的问题也困扰了不少用户，因此本文撰写过程中，将以WinXP为核心介绍优化方法，同时在每一部分之后对Win98/2000操作系统在此部分的不同作比较介绍；如果在WinXP优化方法分类中对Win98/2000部分有遗漏，将在分类介绍后集中整理。

■策划 本刊编辑部
■执笔 上海 杨子江
晶合实验室 炎枫

预备篇

并不是所有的机器都可以享受到WinXP的快捷，如果是新安装WinXP系统，那么你的机器按照微软的官方标准必须达到以下标准：

CPU频率为300MHz或更高
推荐使用128MB内存或更高
可用硬盘空间至少1.5GB以上
显示器必须支持800×600分辨率以上

当然微软的话向来是打折扣的，上述配置只能保证WinXP能够勉强运行起来，实际上如果你的CPU和内存配置刚刚够格的话，还是建议你打消升级的念头。笔者推荐至少使用256MB内存，PⅢ 600MHz（赛扬800MHz）以上CPU的用户才可试着考虑一下是否需要升级，当然如果你想系统及其上运行的软件能发挥大部分性能，建议将内存提至384MB，CPU提至赛扬1GHz（或PⅢ 800MHz）以上，当然硬盘性能也是一个考虑因素。另外，微软所说的1.5GB硬盘空间是指一个全新的没有加装任何应用软件的WinXP所占用的空间，实际上随着后续的使用，1.5GB是绝对不够的。所以，建议安装WinXP之前系统分区内至少留下4GB左右的硬盘空间，当然，如果你像"可怜的笔者"一样，硬盘小到只有2.7GB左右的系统分区，就一定要按照下面的操作方法将应用软件和所有的TEMP文件夹全部移动到别的分区上。

对于应用软件的安装，无论WinXP还是Win98/2000，都建议安装在非系统分区内统一管理，这样可以大大增加系统分区的稳定性。很多用户常常需要大量地更新或更换各种应用软件，还有些高级用户频繁地试用一些不稳定的应用软件。这些都很容易使得系统分区内产生大量的文件碎片，也不利于系统分区的备份恢复工作。另外，大部分用户的系统分区都相对较小，应付WinXP这样日渐庞大的身躯已经非常吃紧了，所以不建议在同一分区安装操作系统和所有的应用软件。

对Win98/2000的补充说明

与WinXP相比，Win98/2000对于系统的要求可谓小儿科。尤其是Win98，绝大部分奔腾以上级别的电脑都可以轻松运行。至于Win2000，其实最适合在许多中年机器的操作系统上运行了。这里的中年，指的是主频500MHz～800MHz，内存为64MB～256MB的机器。这种机器现在运行WinXP显得有点先天不足，那么Win2000就是不二选择。不要以为Win2000除了稳定性外一无是处，其实，几乎全部的娱乐软件都可以很好地运行在Win2000下，尤其在打上SP3补丁以后，Win2000的安全和可操作性得到了最好的体现。

操作篇

一、给系统分区瘦身

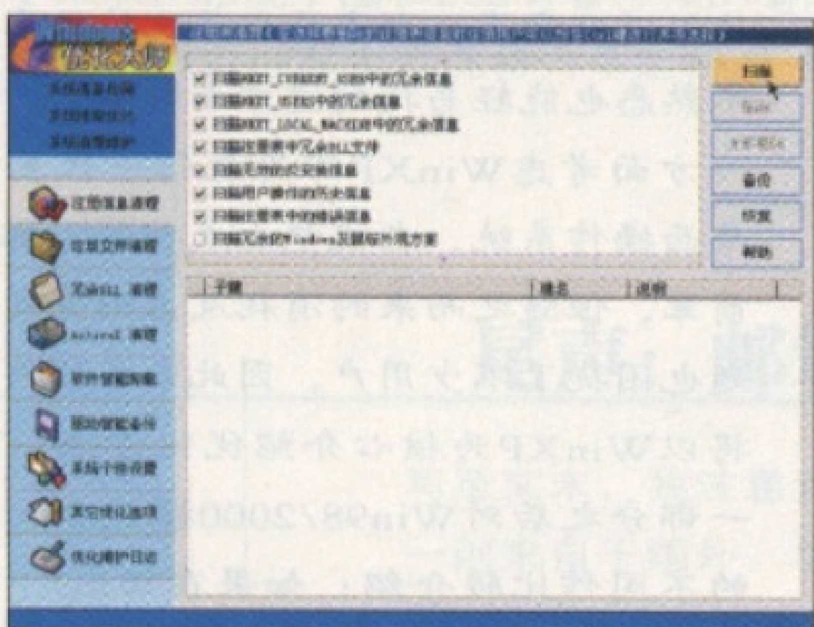

图1


图2

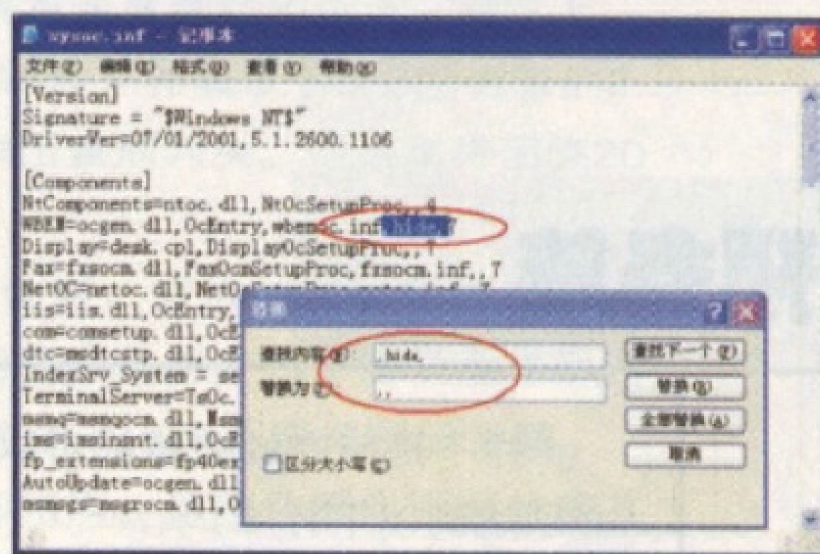
1.清理垃圾文件和垃圾键值

所谓垃圾文件/垃圾键值是指系统或软件在安装运行过程中产生的，在删除或结束运行后又没有被删除的文件/注册表信息。这些文件的清理绝大多数是通过某些专用优化软件进行的，除非你想累死自己:)。这里推荐的软件有超级兔子魔法设置和Windows优化大师。这两个软件设计得都非常人性化，操作相当简单，以Windows优化大师为例，在这里只需选择系统清理维护中的注册信息清理以及垃圾文件清理即可（图1）。

有一些软件正常卸载后会留下自己的安装目录和一些注册表键值，即使是用优化软件来扫描也会被忽略不计，此时就需要手动清除。请确证其已被删除，然后找到那些软件的安装目录，将整个目录删除；之后点击“开始”→“运行”，键入“Regedit”并回车进入注册表编辑器，选择菜单“编辑”→“查找”，输入软件名字或公司名字，找到那些已经没有用的键值（图2），按Del键删除即可。

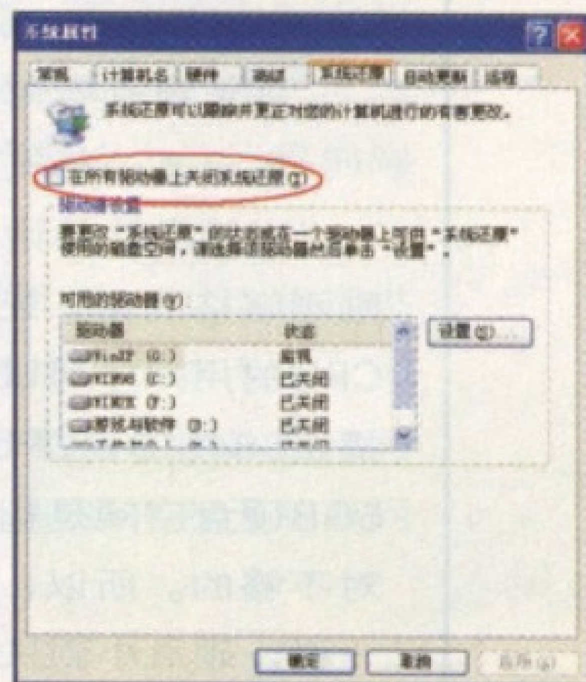
2.删除系统强行安装附件

有一些系统自带的附件并不是自己需要的，但即使是通过控制面板的“添加/删除文件”也无法删除。这时可以用文本编辑器（如记事本）打开“Windows\inf\sysoc.inf”，用“查找/替换”功能，在查找框中输入“,hide,”（两个英文逗号之间紧跟着“hide”），将“替换为”框设为“,,”（图3），选择全部替换之后存盘退出。再进入“添加/删除程序”,就会看见“添加/删除Windows组件”中多出了好几个选项，这样就可以将那些没用的附件删除了。

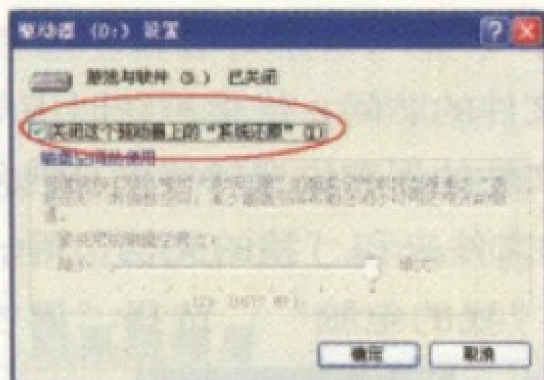

图3

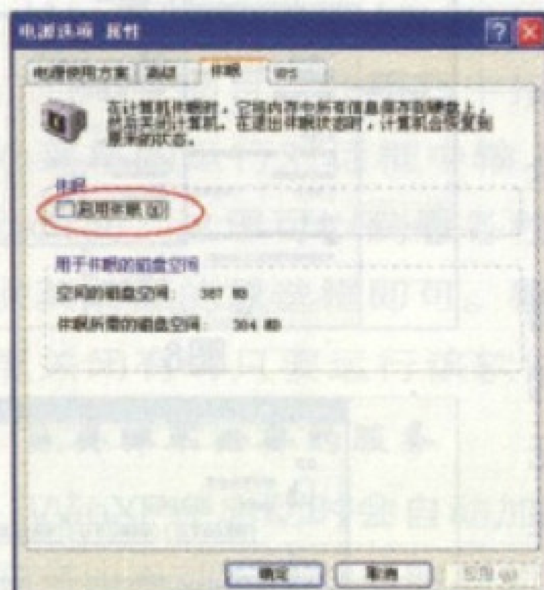
3.关闭系统还原及系统休眠

系统还原的确是较好的系统安全方案，可它所占用的资源和硬盘空间却比较大。如果你不是三天两头地装一些劣质软件，而且硬件资源也并不富裕，笔者建议可视情况将其关闭。用鼠标右键单击“我的电脑”，选择“属性”，找到“系统还原”选项，在“在所有驱动上关闭系统还原”选项上打钩即可（图4）。如果你实在不放心，可选择只关闭所有非系统盘的系统监视，方法是选定某个盘符后点击“设置”按钮，在弹出的对话框中选择“关闭这个驱动器上的‘系统还原’”（图5）并确定。


图4

系统休眠是一项默认的电源管理策略，可在系统长时间不使用时让其休眠以节省电力，但同时它也是一项很占硬盘的功能，因为会在系统分区上占用和物理内存相等


图5


图6

的磁盘空间。笔者建议长时间不使用电脑完全可以关闭总电源，没有必要使用休眠功能：进入控制面板，选择电源选项，进入“休眠”页，将“启用休眠”钩除即可（图6）。

4.对Win98/2000的补充说明

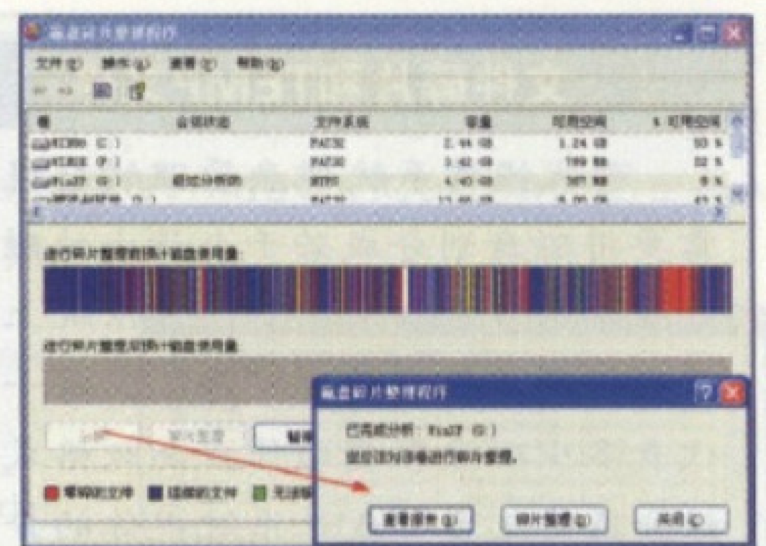
Win98/2000下的垃圾文件/键值的清除和WinXP一样用优化软件处理比较方便，没有用的Windows附件也可使用相同的删除方法。系统休眠及系统还原是WinXP的新功能，在98和2000下无需修改。

二、系统分区文件的有序化

1.分区格式推荐及磁盘整理

对新安装的电脑，根据自己的情况选择分区格式是很必要的。这里先简略说一下NTFS格式。NTFS格式是NT内核操作系统支持的一种比FAT32更为先进和安全的磁盘格式。与FAT32相比，NTFS中簇的大小不依赖于磁盘或分区的大小，簇尺寸的缩小不但可以降低磁盘空间的浪费，还能够减少文件碎片；另一方面，NTFS支持文件加密管理功能，可为用户提供更高层次的安全保证。所以笔者强烈推荐使用WinXP的用户将分区改为NTFS格式。但NTFS格式并不能被Win98识别，除非使用第三方软件。所以如果用户想使分区能够在Win98和WinXP/2000通用，可将后者的系统分区格式化为NTFS，而其它分区仍视情况保留为FAT32格式。

电脑使用一段时间后，不可避免会产生文件碎片，因此要视情况看是否需要整理一次磁盘。所谓磁盘整理就是尽量使一个文件被分配到连续的簇上（参见下页插文）。可直接通过WinXP的磁盘管理工具来检测或整理磁盘，不过首先需要注意的是，在进行磁盘整理前待整理分区至少要有7%以上的未用空间。此工具的具体使用方法是：点击“开始”菜单，依次找到“所有程序”→“附件”→“系统工具”→“磁盘碎片整理程序”，在弹出的主界面中先选择要整理的磁盘，然后点击“分析”，电脑会对选定盘进行分析，并将分析结果显示出来（图7），之后根据建议选择是否进行碎片整理即可。要说明的是，在优化系统时，这一步应当放在磁盘文件相关处理的最后一步（包括第一大步的瘦身和下面的调节文件写入），以避免重复劳动。


图7

文件碎片和TEMP文件

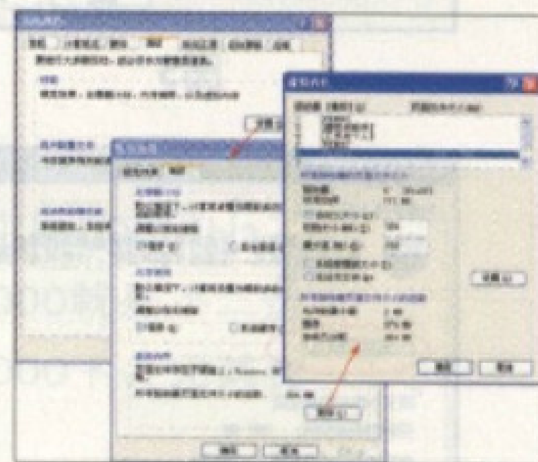
现代操作系统磁盘管理的前提都需要将磁盘划分成若干个最小的磁盘分配单位，在Windows操作系统上这个最小的单位被称为“簇”，每一簇代表多少磁盘容量由你在高级格式化该分区时选定（或让系统视你的分区大小作出自动选择）。每个文件需要独自占用至少1个簇，大一点的文件往往需要多个簇才能放得下。在存储文件时，系统尽量会将1个独立文件分配在连续的簇上，以此减少读取该文件寻找簇的时间。刚格式化的磁盘上，空白的和已使用的簇基本上是连续的，但伴随着文件的删除，空白的簇逐渐变得不连续。再次写新的文件时，由于待写入的文件和被删除的文件大小一般不相同，就有可能没有连续的簇可写，这样，操作系统就只有将这个文件分配到不连续的簇上，从而产生所谓的“文件碎片”。文件碎片会增加系统读取文件的负担，过多时会严重影响系统效率，尽管WinXP推荐使用的NTFS格式对文件读写作出了一定的优化，但文件碎片对系统效率的影响仍显著存在。

由上可知频繁的删除和写入文件是产生文件碎片的最大原因。特别是系统分区，在默认设置下，系统运行过程中产生的所有临时文件（如IE浏览时临时保留的文件、WinRAR打开压缩包时产生的临时文件等）都会不分重要性地写入系统分区。还有一个很受关注的文件叫作虚拟内存页面文件，该文件是系统将内存中暂不用的部分保存到硬盘上形成的，这样可空出部分内存空间给正在活动中的程序使用，当保存到硬盘上的内存内容又被使用时，系统又会将其重新读回内存。显然物理内存越小，同时运行的程序越多，需要存储系统交换文件的磁盘空间就越大。在Win9X时代，这个文件（Win386.swp）默认是不固定大小的，会随需要不断增加体积，从而不可避免产生较多的文件碎片。到了Win2000/XP时代，系统对这个文件（Pagefile.sys）作了优化，初次安装时会将其大小固定为物理内存的1.5倍，如果以后有需要再自动调整为某个固定数值，从而有效减少文件碎片的产生。

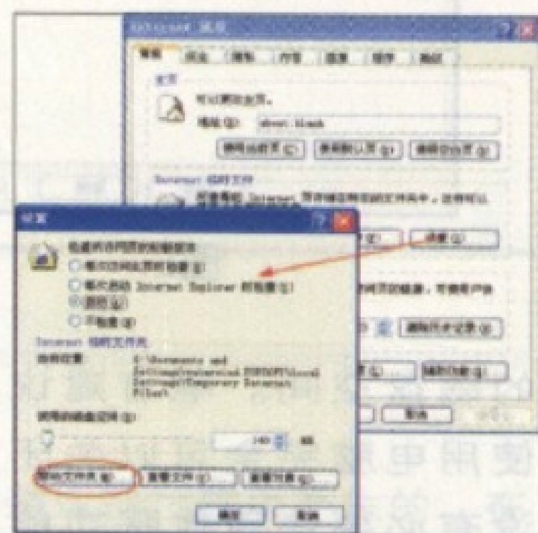
2.转移系统区写入文件的保存位置

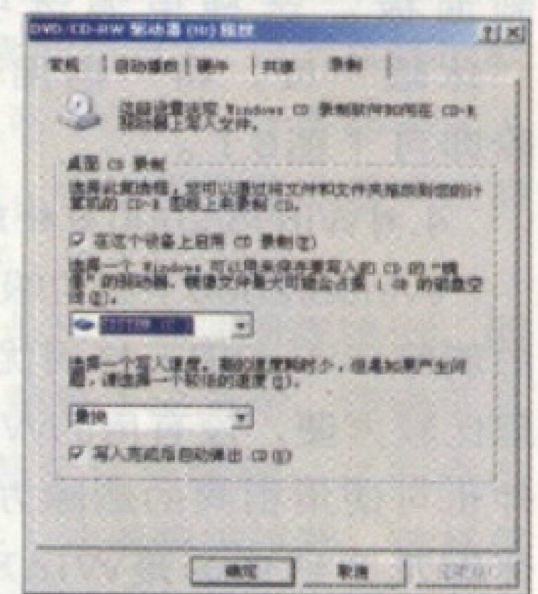
为了减少系统分区中的文件碎片，以加快对系统文件的访问，优化系统时应尽量调节少向系统盘写入文件，我们可将系统区部分写入文件的保存位置转移到其他分区上，这里可改变位置的包括虚拟内存页面文件、临时文件夹和“我的文档”等。

先来看虚拟内存页面文件如何转移。右键单击“我的电脑”，选择“属性”并进入系统属性中的“高级”页面，点击“性能”框中的设置，弹出性能选项的窗口，进入“高级”页面并点击其上的虚拟内存更改按钮（图8），选择WinXP的系统区即可看到系统默认的选择。这里并不推荐自定义虚拟内存页面文件大小，因为WinXP在这方面的管理已比较完善。但可将其移至其他分区，一方面可防止因其大小改变而引起系统分区磁盘碎片增多，另外可空出更多的系统分区空间。记下图8上的系统的默认设置，然后将系统分区上的设置变为“无页面文件”，点击转移目的分区，选择“自定义大小”，并填入刚才记录下来的数值即可。

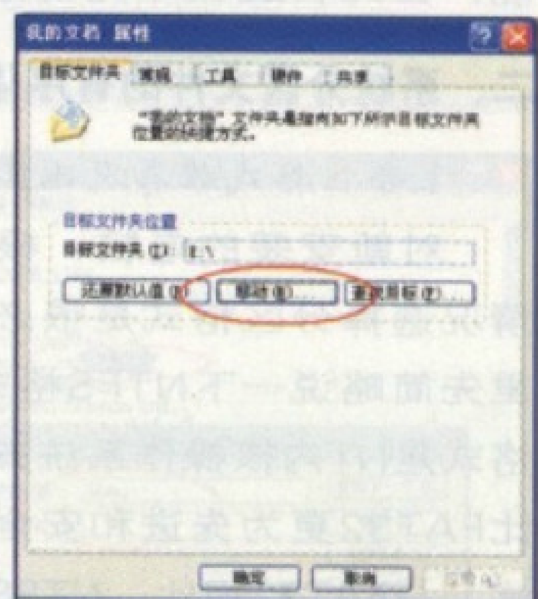

图8

临时文件分为IE临时文件、系统临时文件和刻录临时文件。由于这三者特别是前两个目录下的文件是所有文件中删改频率最高的，而且都是残留的垃圾文件，极容易产生磁盘碎片。所以将它们转移到别的分区是最好的办法。打开控制面板中的Internet选项，在“常规”页面的的Internet临时文件中点击“设置”，在弹出窗口点击“移动文件夹”（图9），再自己设置想要移动到的分区目录就可以了，当然这里也可自行设置IE临时文件夹的大小。右键单击“我的电脑”，选择“属性”，进入系统属性中的“高级”页面，选择环境变量，将变量中的“TMP”和“TEMP”值改为其他分区中的某个目录即可。如果使用了WinXP的刻录功能，系统分区还会保留有刻录临时文件，进入资源管理器，选择刻录机盘符并单击鼠标右键菜单的“属性”项，在“录制”标签下可将此临时文件夹安置于其他驱动器（图10）。


图9

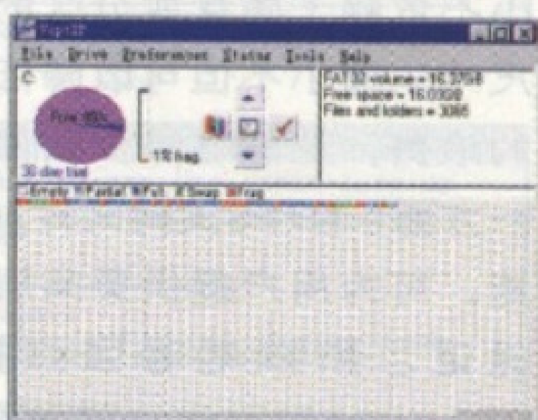

图10

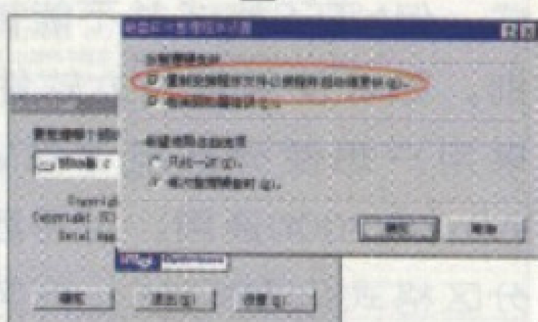
下一个需要处理的是“我的文档”，其实这也是加快操作的办法，一般人都会单独划分出一个盘存放自己专用的文档，而很多软件默认的保存路径都是该用户的“我的文档”文件夹，每次都需要来回切换路径还不如一次搞定：鼠标右键点击“我的文档”，在属性设置项中可将“目标文件夹”默认的保存路径修改至其他目录（图11）。


图11

3.对Win98/2000的补充说明

这一部分Win2000和WinXP除了刻录临时文件夹以外，没有太大区别。Win98方面，文件格式方面只有选FAT32了，现在使用FAT16格式的用户相当少了，如果你恰好如此，可用“系统工具”中的“磁盘转换器”将其转为FAT32。关于磁盘碎片整理工具的选用，Win98和WinXP也有着本质区别。用过Win98自带的磁盘碎片整理工具的朋友一定对它的速度不敢恭维吧，所以这里提供两种方法，一是选用第三方的磁盘碎片整理工具，比如Vopt就很不错（图12）；另一个方法是改造一个Win98自带的碎片整理工具，在整理之前点击“设置”，将“重新安排程序文件……”一项勾除并确定（图13），这样设置后再


图12

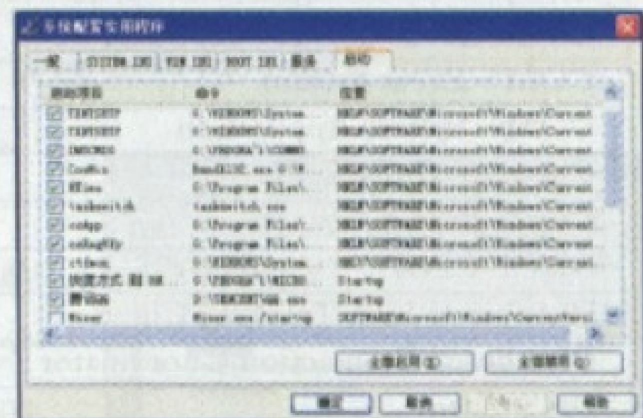

图13

整理速度就会快很多。至于TEMP目录的设置，Win98也有着不同的方法，这里要说明的是，通过在Autoexec.bat中加载“set temp＝…”等语句来实现，那只能控制DOS程序的临时写入文件夹，Windows程序的Temp文件夹需要通过修改注册表移动其位置。打开注册表编辑器，依次展开HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Volume Caches\临时文件，将其下的Folder键值改为你所希望转移位置，重启系统即可。

三、给系统瘦身

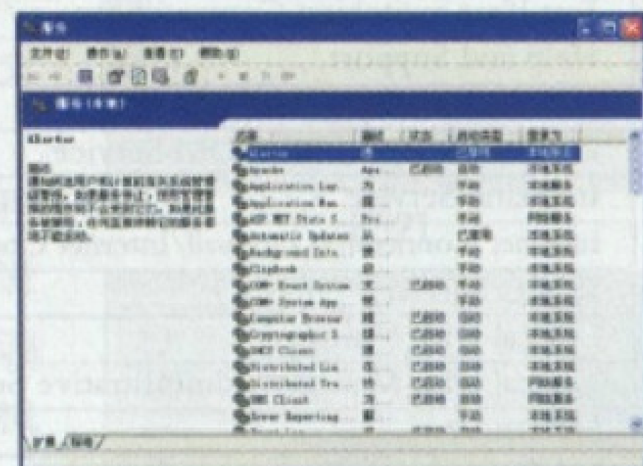
1.随系统启动程序的查找及取消

WinXP中改进了Win98下的MSConfig程序，将所有随系统启动的程序信息（开始菜单中的“启动”项目、注册表中指示的自动启动程序等）都集中到了一处，可一起修改。只要在开始菜单的运行对话框中输入“msconfig”并回车即可进入系统配置实用程序，进入“启动”页面，这里可以到看各种随机启动的程序（图14），仔细检查有没有你想关闭的，只要勾除其前面的复选框即可。需要说明的是，不少软件自身就带有去除自启动选项，如果你在这里关闭有时只要运行该软件又会让其自启动，因此要细心去找软件的自带设置。


图14

2.关掉不必要的服务

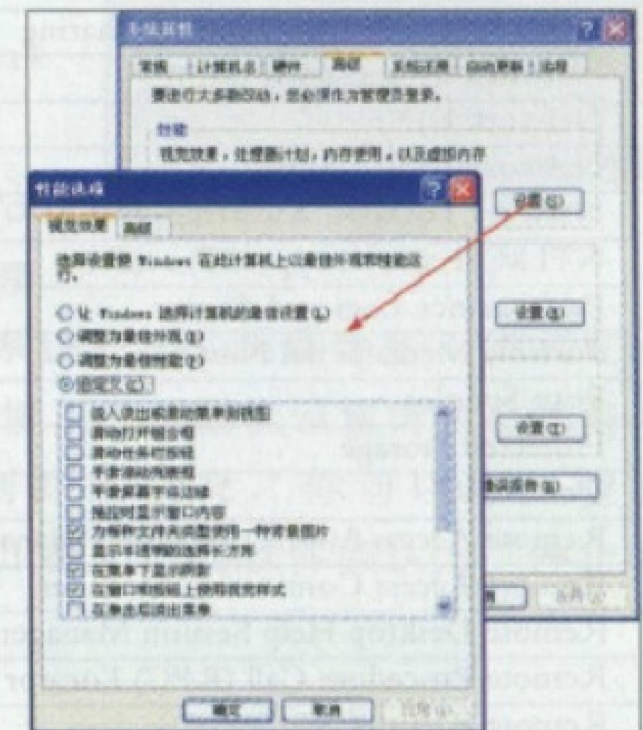
WinXP在启动时会自动加载一些常用服务，可是有很多对于平常用户来说并不用到。所以我们可以手动控制这些服务的加载与否来达到提升速度的目的。在“控制面板”中选择“管理工具”→“服务”，打开后看到服务列表（图15），有些服务已经启动，有些则没有。右键单击要配置的服务，然后单击“属性”。在“常规”选项上选择“自动”、“手动”或“禁用”，其中“自动”表示每次系统启动时，都自动启动该服务；“手动”表示WinXP不会自动启动该服务，而是在程序需要时可选择启动；而“禁用”则表示不允许启动该服务。


图15

有些服务是WinXP所必需的，不能关闭，否则将会造成系统崩溃。至于各项服务的功能，我们可以通过双击该服务或将鼠标指在该服务名上查看。下表中列出了可根据具体需要关闭的Windows默认安装的服务（见表一）。

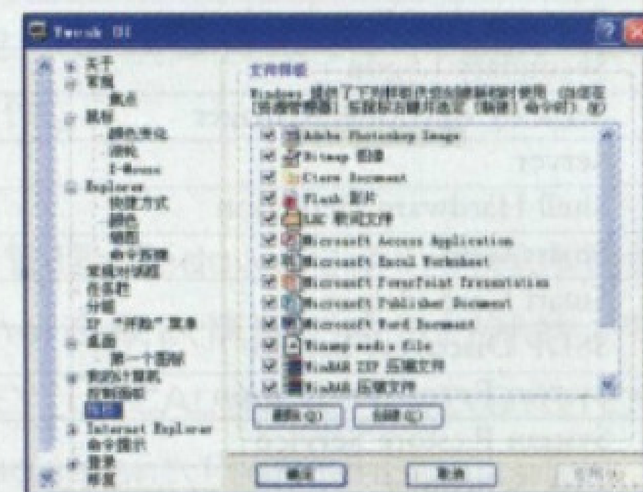
3.性能与外观的均衡

右键单击“我的电脑”，选择“属性”，进入系统属性中的“高级”页，点击“性能”框中的设置，弹出性能选项的窗口（图16）。视觉效果选项因人而异，你大可自己尝试一下各种区别。视觉效果好的话系统性能就相对降低。至于桌面色深是32位还是16位其实对系统性能影响不大，因为90％以上的显卡在运行32位真彩桌面环境时的速度和16位时几乎一样。


图16

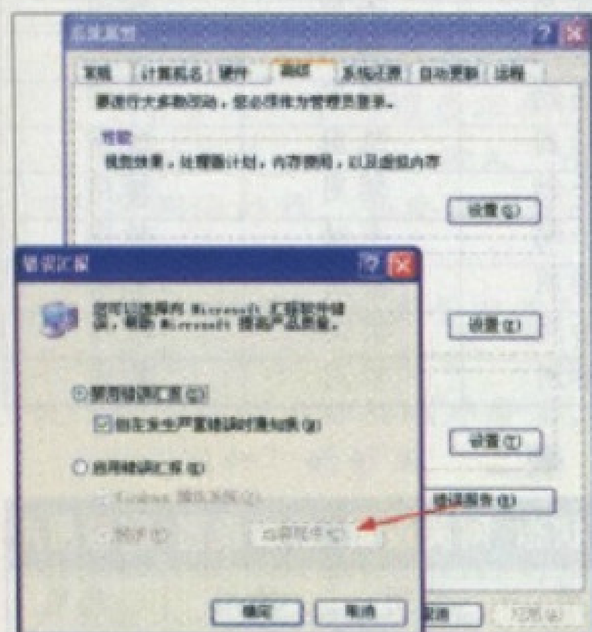
4.右键菜单减肥

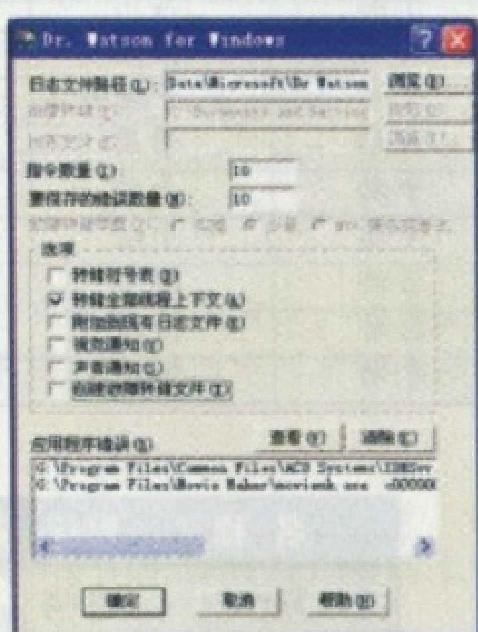
右键菜单并不是一成不变的，一些没用的命令应当删除。而有时我们正常卸载某个应用程序后，在右键菜单中仍会留下一些不再需要的项目，也同样需要将其删除。这些项目一般都存放在注册表管理器下的“HKEY_CLASSES_ROOT*\shellex\ContextMenuHandlers”；如果是只对文件夹有效的项目，则存放在“HKEY_CLASSES_ROOT\Directory\shell”、“HKEY_CLASSES_ROOT\Directory\shellex\ContextMenuHandlers”、“HKEY_CLASSES_ROOT\Folder\shell”和“HKEY_CLASSES_ROOT\Folder\shellex\ContextMenuHandlers”中，只需进入注册表编辑器中找到相应位置并删除就可。系统使用时间过长还会使得右键菜单中的“新建”项目过长，也可以通过修改注册表来删除不需要的新建样板，不过这里用软件来实现修改更为简单，比如用Tweak UI（图17，下载参考：http://www.onlinedown.net/soft/5728.htm）。


图17

5.减少Log文件记录

没有多少人会在程序出错的时候仔细查看那个错误报告选项吧，那就把它关掉。同样是系统属性里的“高级”页，单击最下面的错误报告选项打开错误报告窗口。选择第一个“禁用错误报告”，并且把子项“发生严重错误时通知我”选上即可（图18）。


图18


图19

还需设置调试器Dr.Watson，只需点击“开始”→“运行”，键入“drwtsn32”并回车打开调试器Dr.Watson，把除了“转储全部线程上下文”之外的全都去掉（图19）。否则一旦有程序出错，硬盘会响很久，而且会占用很多空间。如果你以前遇到过这种情况，请在系统盘中搜索user.dmp文件并删除，可能会节省几十MB的空间，这是出错程序的现场，只对程序员分析错误有用。

6.关闭自动更新

自动更新对于不能上网或难得上网的人来说根本用不到。而对于那些勤于更新的人来说又显得反应过于缓慢。关掉它是理所当然。用鼠标右键单击“我的电脑”，选择“属性”，进入“自动更新”页，

表一

名 称	进程名	Home 默认	Pro 默认	安全状态	网关设置	游戏设置	超级用户
Alert	services.exe	自动	自动	禁用	禁用	禁用	禁用
Application Layer Gateway Service	alg.exe	手动	手动	手动	自动	禁用	禁用
Automatic Updates	svchost.exe	自动	自动	自动	自动	禁用	禁用
Background Intelligent Transfer Service	svchost.exe	手动	手动	禁用	禁用	禁用	禁用
ClipBook	clipsrv.exe	手动	手动	禁用	禁用	禁用	禁用
COM+ Event System	svchost.exe	手动	手动	手动	手动	禁用	禁用
COM+ System Application	dllhost.exe	手动	手动	手动	手动	禁用	禁用
Computer Browser	svchost.exe	自动	自动	自动	自动	禁用	禁用
Cryptographic Services	svchost.exe	自动	自动	自动	自动	禁用	禁用
DHCP Client	svchost.exe	自动	自动	自动	禁用	自动	禁用
Distributed Link Tracking Client	svchost.exe	自动	自动	手动	手动	禁用	禁用
Distributed Transaction Coordinator	msdtc.exe	手动	手动	手动	手动	禁用	禁用
DNS Client	svchost.exe	自动	自动	自动	自动	禁用	禁用
Error Reporting Service	svchost.exe	自动	自动	禁用	禁用	禁用	禁用
Fast User Switching Compatibility	svchost.exe	手动	手动	手动	手动	禁用	禁用
Help and Support	svchost.exe	自动	自动	禁用	禁用	禁用	禁用
Human Interface Device Access	svchost.exe	自动	自动	禁用	禁用	禁用	禁用
IMAPI CD-Burning COM Service	imapi.exe	手动	手动	自动	自动	禁用	禁用
Indexing Service	cisvc.exe	手动	手动	禁用	禁用	禁用	禁用
Internet Connection Firewall/Internet Connection Sharing	svchost.exe	手动	自动	自动	自动	禁用	禁用
IPSEC Services	lsass.exe	自动	自动	禁用	禁用	禁用	禁用
Logical Disk Manager	svchost.exe	自动	自动	手动	手动	禁用	禁用
Logical Disk Manager Administrative Service	dmadmin.exe	手动	手动	手动	手动	禁用	禁用
Messenger	services.exe	自动	自动	禁用	禁用	禁用	禁用
MS Software Shadow Copy Provider	dllhost.exe	手动	手动	手动	手动	禁用	禁用
NetLogon	lsass.exe	手动	自动	禁用	禁用	禁用	禁用
NetMeeting Remote Desktop Sharing	mnmsrvc.exe	手动	手动	禁用	禁用	禁用	禁用
Network Connections	svchost.exe	手动	手动	手动	自动	手动	禁用
Network DDE	netdde.exe	手动	手动	禁用	禁用	禁用	禁用
Network DDE DSDM	netdde.exe	手动	手动	禁用	禁用	禁用	禁用
Network Location Awareness (NLA)	svchost.exe	手动	手动	手动	自动	禁用	禁用
NTLM Security Support Provider	lsass	手动	手动	禁用	禁用	禁用	禁用
Performance Logs and Alerts	smlogsvc.exe	手动	手动	禁用	禁用	禁用	禁用
Portable Media Serial Number	svchost.exe	自动	自动	禁用	禁用	禁用	禁用
Print Spooler	spoolsv.exe	自动	自动	自动	自动	自动	禁用
Protected Storage	lsass.exe	自动	自动	禁用	禁用	禁用	禁用
QoS RSVP	rsvp.exe	手动	手动	禁用	禁用	禁用	禁用
Remote Access Auto Connection Manager	svchost.exe	手动	手动	手动	自动	禁用	禁用
Remote Access Connection Manager	svchost.exe	手动	手动	手动	自动	禁用	禁用
Remote Desktop Help Session Manager	sessmgr.exe	手动	手动	禁用	禁用	禁用	禁用
Remote Procedure Call (RPC) Locator	locator.exe	手动	手动	手动	手动	手动	禁用
Remote Registry Service	svchost.exe	不可用	自动	禁用	禁用	禁用	禁用
Removable Storage	svchost.exe	手动	手动	手动	手动	禁用	禁用
Routing And Remote Access	svchost.exe	禁用	手动	禁用	禁用	禁用	禁用
Secondary Logon	svchost.exe	自动	自动	禁用	禁用	禁用	禁用
Security Accounts Manager	lsass.exe	自动	自动	自动	自动	禁用	禁用
Server	svchost.exe	自动	自动	自动	自动	禁用	禁用
Shell Hardware Detection	svchost.exe	自动	自动	自动	自动	禁用	禁用
Smart Card	SCardSvr.exe	手动	手动	禁用	禁用	禁用	禁用
Smart Card Helper	ScardSvr.exe	手动	手动	禁用	禁用	禁用	禁用
SSDP Discovery Service	svchost.exe	手动	手动	禁用	禁用	禁用	禁用
System Event Notification	svchost.exe	自动	自动	自动	自动	禁用	禁用
System Restore Service	svchost.exe	自动	自动	禁用	禁用	禁用	禁用
Task Scheduler	svchost.exe	自动	自动	自动	自动	禁用	禁用
TCP/IP NetBIOS Helper Service	svchost.exe	自动	自动	禁用	禁用	禁用	禁用
Telephony	svchost.exe	手动	手动	手动	自动	禁用	禁用
Telnet	tlntsvr.exe	不可用	手动	禁用	禁用	禁用	禁用
Terminal Services	svchost.exe	手动	手动	手动	手动	禁用	禁用
Themes	svchost.exe	自动	自动	自动	自动	禁用	禁用
Uninterruptible Power Supply	ups.exe	手动	手动	禁用	禁用	禁用	禁用
Universal Plug and Play Device Host	svchost.exe	手动	手动	禁用	禁用	禁用	禁用
Upload Manager	svchost.exe	自动	自动	禁用	禁用	禁用	禁用
Volume Shadow Copy	vssvc.exe	手动	手动	手动	手动	禁用	禁用
WebClient	svchost.exe	自动	自动	禁用	禁用	禁用	禁用
Windows Image Acquisition (WIA)	svchost.exe	手动	手动	手动	手动	禁用	禁用
Windows Management Instrumentation Driver Extension	svchost.exe	不可用	手动	手动	手动	手动	禁用
Windows Time	svchost.exe	自动	自动	禁用	禁用	禁用	禁用
Wireless Zero Configuration	svchost.exe	自动	自动	禁用	禁用	禁用	禁用
WMI Performance Adapter	wmiapsrv.exe	手动	手动	禁用	禁用	禁用	禁用

进程名：启动这个服务后在后台运行的进程的名称（可以通过任务管理器看到）
Home默认：此服务在WinXP Home版下默认的运行状态
Pro默认：这个服务在WinXP Professional版下默认的运行状态
安全状态：为保证系统的稳定，大部分用户应该确定服务处在该状态下
网关设置：如果你的电脑是作为网关运行的
游戏设置：如果你的电脑主要用来玩游戏
超级用户：作为水平较高的用户，希望电脑的性能得到最大程度的挖掘

表二

名 称	默认	安全状态	网关设置	游戏设置	超级用户
Fax Service	自动	禁用	禁用	禁用	禁用
RunAs Service	自动	自动	自动	禁用	禁用

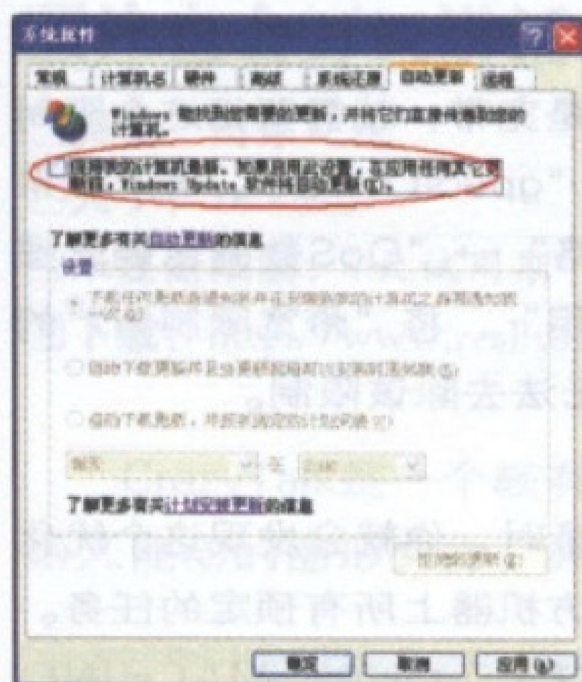


图20

去掉保持我的计算机最新的选项（图20）。如果有需要，我们大可通过“开始”→“所有程序”→“Windows Update”来进行手动升级。当然如果要彻底关闭自动更新功能，请参考上文在“服务”中禁用“Automatic Update”。

7.压缩文件夹功能的关闭

WinXP内置了压缩文件夹功能，可以把Zip文件当成文件夹一样浏览。不过，系统要使用部分资源来实现这一功能，对于装有WinZip或WinRAR的用户，禁用该功能可提升系统性能。实现方法非常简单，在开始菜单的运行框中输入“regsvr32 /u zipfldr.dll”，取消zipfldr.dll的注册，之后在WinZip或WinRAR中重新设置Zip的文件关联即可。

8.对Win98/2000的补充说明

由于Win2000中去除了MSConfig命令（为此微软也遭了不少骂，在WinXP中终于悔改了），所以一些在启动项中没有列出的程序只有在注册表中直接修改。点击“开始”，选择“运行”，键入“regedit”启用注册表管理器，找到“HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run”和“HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run”删除下面不需要的键值（后者需拥有管理员权限）即可。

Win2000的绝大多数服务与WinXP相同，可参考表一修改。不同的几个服务请参照表二。

Win98下的系统配置程序MSConfig相对WinXP的就有些简单和不完善，但也有其特点。所谓简单和不完善，是因为有一部分自动运行的程序在注册表中有登记，这里却看不到，需要到注册表中直接删除，其特点在于Win98保留了DOS时候的Autoexec.bat和Config.sys文件，因此系统配置程序中也提供了对这两个文件进行配置的页面（图21），可根据自己的情况选用。

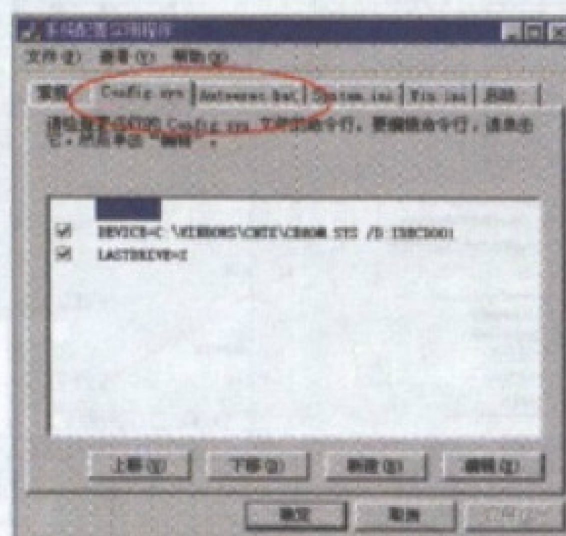


图21

另外，在Win98系统属性的“系统”页中打开“性能”，再打开“高级设置栏”的“文件系统”项，在“硬盘”页内，可设置计算机的用途，选取“网络服务器”，并将“预读式优化”调整到“全部”（图22）；在“软盘”页内勾除“每次启动计算机都搜索新的软盘驱动器”，这样可获得更好的系统性能。

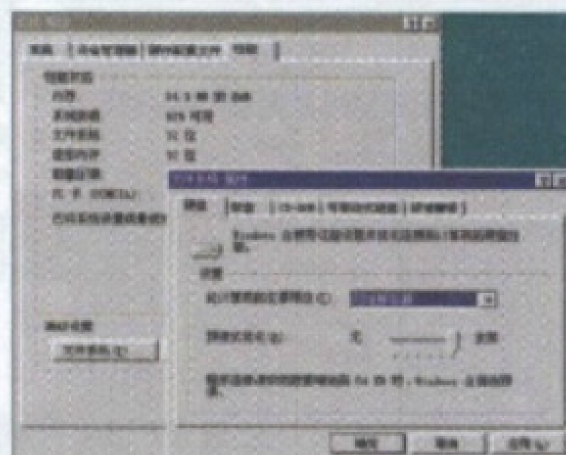


图22

四、深入调节系统性能

1.减少程序出错时等待时间

进入注册表编辑器，找到HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop，其中HungAppTimeout值表示系统要求用户手工结束被挂起任务的时间，默认值5000，减小该值可降低系统在某些特殊情形下的响应延迟。当然如果在你的系统上，某些软件的运行速度本来就很慢，把该键值设置得太小就有可能使XP误认为正在运行的软件已经被挂起。如果遇到此类情况，你可以逐步增加HungAppTimeout值，建议每次增加1000，直到XP不再把正在运行的软件误认为“停止响应”。

2.加快开始菜单显示速度

进入注册表编辑器，减小HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop中MenuShowDelay值。默认400，可把它设置为50。如果把这个值设置得太小，例如0，鼠标指针经过菜单时子菜单会立即显示出来，干扰用户的选择操作。

4.XP Prefetcher修改

WinXP自带了一个名为Prefetcher的服务，这个服务用于管理Windows启动时的程序初始化过程，其中指定的程序可在以后使用中快速载入。Prefetcher在默认情况下就是打开的，不过它的性能还可以进一步提升。进入注册表编辑器，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\SessionManager\Memory Management\PrefetchParameters，其中有一个键值名为EnablePrefetcher，多数情况下它的值是3。可以随便试试不同的数值，直到找到最适合自己机器的值为止。

WinXP优化小技巧集锦

有一些看上去算不上是速度优化，但能极大方便操作的小技巧，这里也列了出来。

1.某些文件系统报告正在使用无法删除，怎么办？

开始菜单→运行，输入“regsvr32 /u shmedia.dll”并回车，之后即可执行删除操作，如要恢复这个功能，请运行：regsvr32 shmedia.dll。

2.重命名系列文件

在“Windows资源管理器”或“我的电脑”窗口，选定要重命名的多个文件，单击“重命名”。键入新名称，此时系列中的所有文件都将使用键入的新名称按顺序命名。

3.“运行”的妙用

在“开始”菜单中的“运行”选项中输入“.”会打开“系统盘符:\Documents and Settings\当前登录Windows XP的用户名的文件夹”；如果输入“...”就会打开“我的电脑”。

4.快速关机、重启

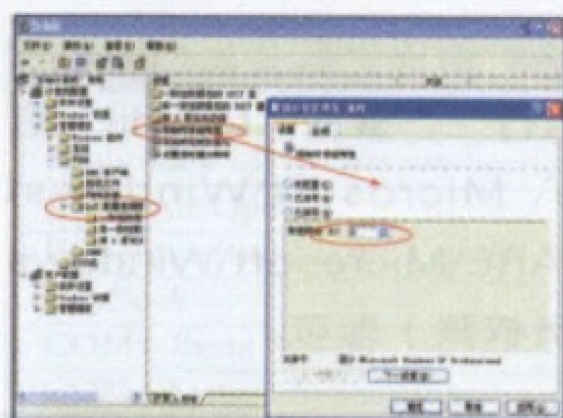
按下“Ctrl+Alt+Del”组合键，打开“Windows任务管理器”窗口，单击“关机”命令，在弹出菜单中按住“Ctrl”键，单击“关机”或者“重新启动”命令，这样就可以跳过保存设置画面，瞬间关机或者重启。采用这种关机方式，系统不会提示你保存文件或关闭窗口，如果你还有未保存的文件，那么千万别用这种方法。

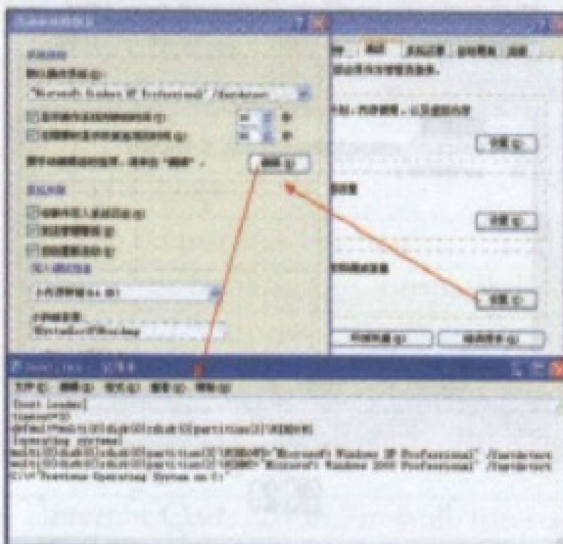
5.删除Shared Documents文件夹

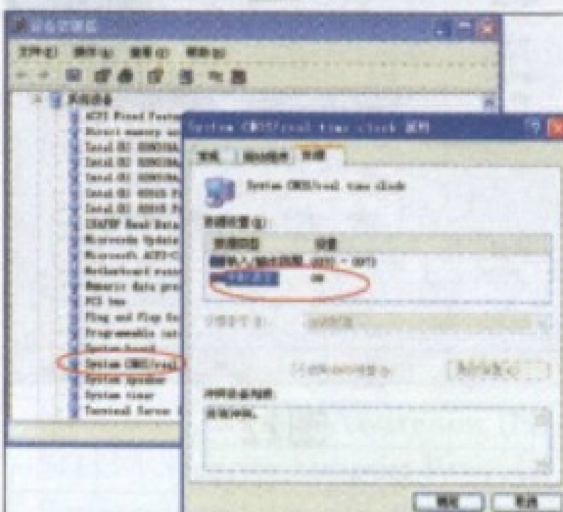
打开注册表编辑器，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\My Computer\NameSpace\DelegateFolders，删除子键{59031a47-3f72-44a7-89c5-5595fe6b30ee}。那么重启后你的电脑上所有的Shared Documents文件夹都会消失掉。

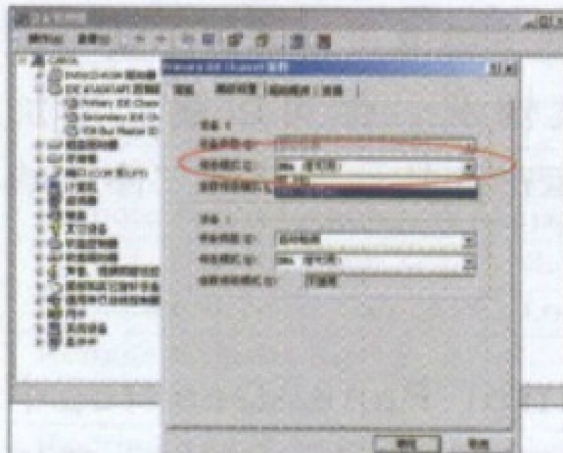
6.重新安装之后不需重新激活

如果要重新安装WinXP，先完成一般的安装过程，然后把重装前的Windows\System32下Wpa.dbl文件备份复制到Windows\system32文件夹中即可。


图23


图24


图25


图26

5.打开网卡20%带宽

默认情况下，WinXP会保留一块网卡20%的带宽。如果你用的是宽带，就需要把这个限制去掉，方法如下：以管理员身份登录，在开始菜单的运行框中输入“gpedit.msc”，进入组策略配置窗口后在左边展开“计算机配置”→“管理模版”→“网络”→“QoS数据包调度程序”，之后在右边窗口双击“限制可保留带宽”，选中选项“已启用”，将“带宽限制%”的值改为0（图23）并重启。需要注意的是Home版不支持该操作，无法去除该限制。

6.加速局域网中的共享查看

如果在局域网上经常要漫长地等待窗口显示网络邻居的共享目录时，你就会发现这个优化有多重要。通常情况下，当WinXP连接到其他计算机时，会检查对方机器上所有预定的任务。我们要把这个过程去掉。进入注册表编辑器，在注册表中找到HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\Current Version\Explorer\RemoteComputer\NameSpace。删除其下的{D6277990-4C6A-11CF-8D87-00AA0060F5BF}键。再试一下，是不是快很多？

7.快速启动机器的诀窍

右键单击“我的电脑”，选择“属性”，打开系统属性里的高级菜单，点开“启动和故障恢复”的“设置”菜单，再点击系统启动的编辑按钮，将弹出窗口中最后的multi()disk()rdisk()partition()\WINDOWS="Microsoft Windows XP Professional"后的“/fastdetect”改为“/nodetect”（图24），这样可以加快不少启动时间。

8.优化主板System CMOS/Real Time Clock

这个优化有点繁。右键单击“我的电脑”，选择“属性”，打开系统属性里的硬件菜单，在设备管理器中找到System CMOS/Real Time Clock，记下它的IRQ号（图25）。然后打开注册表编辑器，找到注册表中的HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\PriorityControl。在这里建一个名为IRQ*Priority（其中*号是刚才的IRQ号）的DWORD双字节值，然后把它的值设为1，重启之后就会发现主板的性能有所提高了。

9.利用CPU的L2 Cache加快整体效能

打开注册表编辑器，进入HKEY_LOCAL_MACHINE\ SYSTEM\CurrentControlSet\Control\SessionManager\ MemoryManagement，将SecondLevelDataCache的数值数据更改为与CPU L2 Cache相同的十进制数值，例如：P4 1.6G A的L2 Cache为512kB，数值数据更改为十进制数值512。

10.对Win98/2000的补充说明

由于Win2000和Win98的设计缺陷，有时需要用户自己开启硬盘和光驱的DMA模式，打开方式为：在2000下，进入控制面板的系统选项，选择“硬件”→“设备管理器”。点开“IDE ATA/ATAPI控制器”，进入“Primary IDE Channel”或“Secondary IDE Channel”，选择“高级设置”，如果Win2000没有自动检测出来，即当前传输模式非DMA时，可在相应设备的“传送模式”中选择“DMA”（图26）。在Win98下右击“我的电脑”选择“属性”，在设备管理器中选择硬盘属性，勾上DMA即可。

由于Win2000和WinXP的核心是一样的，所以大部分WinXP优化方式都适用于2000。这里就简单介绍一下关于Win98的优化。

（1）加快菜单显示速度、减少程序出错时等待时间、加速局域网中的共享查看等优化方法，其注册表操作方法都与WinXP相同，只是有时需要自己创建键值。

（2）实现软驱后台写盘

在Win98里面可以做到类似Linux的后台写盘，即把写盘操作记住，在系统空闲的时候再写盘。进入注册表编辑器，展开HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\ Services\Class\fdc键值，下面的0000键值指第一软驱，0001指第二软驱。在要修改软驱的键值下新建一个DWORD值，改名为ForeFifo，值为0。

（3）增加硬盘缓存

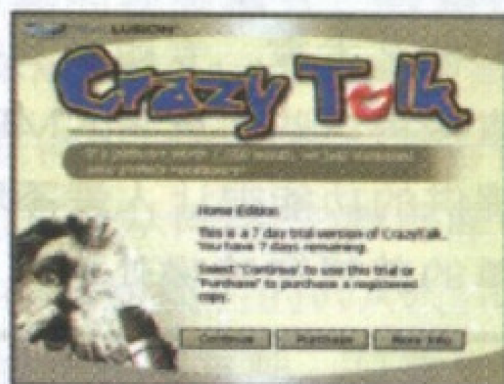
打开HKEY_LOCAL_MACHINE\System\Current ControlSet\Control\FileSystem，新建“NameCache”（文件名缓存），32MB系统建议为800000，64MB为0F00000；新建“PathCache”（路径缓存），32MB系统建议为008000，64MB为0F0000。

（4）更快的光驱Cache

现在的光驱都已经发展到56×了，但Win98仍然只能设置到4×的光驱。进入注册表编辑器，展开HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\control\FileSystem\ CDFS，右边能看到“CacheSize”和“Prefetch”，如果你现在是使用Win98推荐的四倍速设置，它们的值应该是“0000026B”和“000000E4”，大家根据自己的需求来修改吧，修改完后需重新启动。如果光驱常用于多媒体播放，可以把CacheSize（光驱缓存）值修改为“D6040000”或更高（不要超过最大值“AC090000”），为保证高速光驱能发挥其性能，可对Prefetch值进行修改，如8倍速为“C0010000”，16倍速为“80030000”，24倍速为“40050000”，32倍速以上为“00070000”。

照片也会开口讲话——CrazyTalk

□类型：图像处理　□版本：3.1
□大小：16.4MB　□性质：试用
□未注册限制：7天试用期　□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.reallusion.com/crazytalk/ct_trial.asp

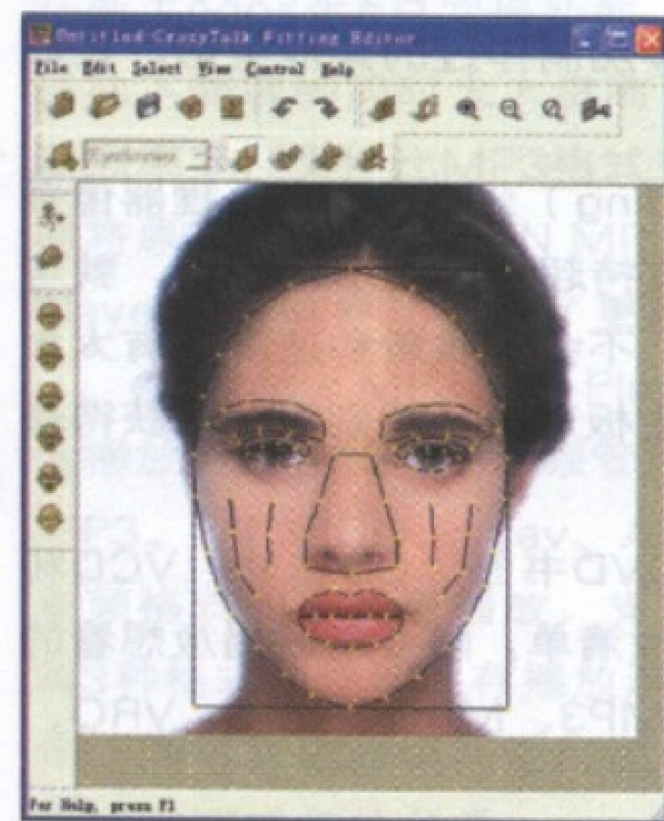


CrazyTalk是一个颇有新意的图像处理软件，可将任何静态图片在瞬间变为既会说话又能动的图形文件，并可存为.avi动画文件或.exe自执行文件。软件界面设计得十分精致，由6个部分组成，点击对应的组件按钮就可进入相应模块。看到界面左下角的那个雕像了么？点击雕像下面的播放控制按钮，就可听到一段软件使用的讲解，非常体贴用户。



CrazyTalk主界面

在这里主要给大家介绍其中的"Create a Talking Image"功能——点击进入后，按提示选择图片，软件内置10余张图片，你可以拿来练手或选择自己的照片进行编辑。利用CrazyTalk特有的变形技术，只需要调整图片中目标的五官位置、大小等，再通过"口型同步"，就能变出超过20种的表情和姿势，如微笑、皱眉、哭泣和大笑，并可随意调整表情强度。接下来可为图片添加语音文件信息，使用内置的音频录制功能录下自己的声音，通过先进的NaturalVoice和Text-to-Speech技术，轻松使图片"开口说话"。完成后还可把语音图像在"Send a CrazyCard"模块里，制作为个性十足的语音动画贺卡，在这里选择合适的贺卡类型、文本信息、背景音乐和显示特效，然后以HTML、.exe或.avi格式进行保存——让你的朋友惊喜一次吧。另外该软件还具备完善的文件管理器，帮你更好地组织管理图像和语音信息，你可以方便地创建自己的目录，对CrazyTalk内容文件进行各种操作。



用CrazyTalk编辑面部表情。

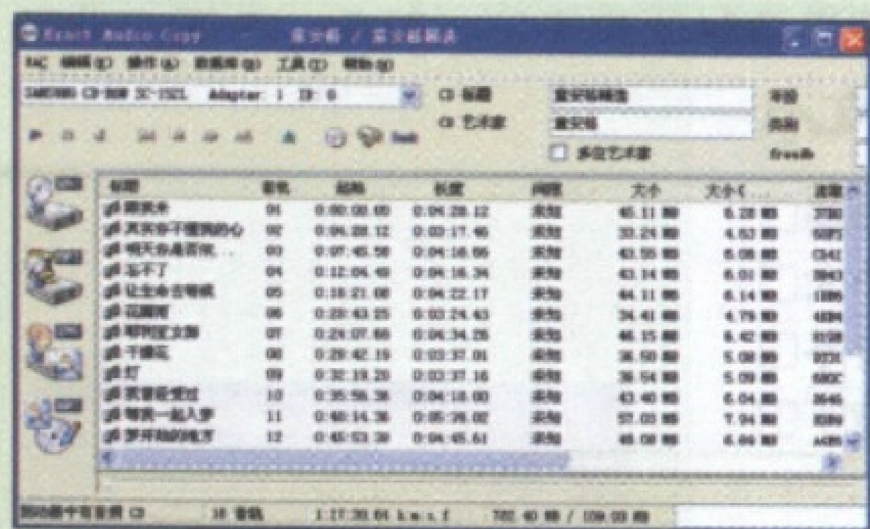
工具快报

最近突然对绕口令很感兴趣，可惜总觉得自己的舌头有些绕不过来。平时没事的时候练练绕口令，对提高自己的普通话水平还是有好处的，何况这些绕口令大都编得非常有趣——就像我们喜欢使用的一些软件，开发者注重的往往不只是软件的强大性能，还具有一定的观赏性和时代感，这让我们能充分享受软件给我们带来的快乐——即便是再枯燥无味的学习，也变得生动多了。最后感谢李婧对本栏目提供的帮助。（软件推荐信箱：xink@vip.sina.com）

■河北 李岩

抓轨高手——Exact Audio Copy

□类型：图像捕捉　□版本：0.95 prebeta 3
□大小：1.28MB　□性质：免费
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.exactaudiocopy.de/eac095pb3.zip



用EAC抓取音轨界面。



在EAC中处理WAV文件。

Exact Audio Copy又简称为EAC，可将CD音轨抓取为WAV，并进一步利用外挂MP3编码程序压缩成MP3文件。实际上抓音轨软件比比皆是，但抓取质量却相距较大，不少软件简直就属于"暴力"抓轨，抓出的WAV文件实在"惨不忍听"。尽管将CD抓为WAV的过程就不可避免会损失音质，但喜欢音乐的朋友估计都很想尽量将这个损失减到最小，EAC就是这方面享有很高声誉的工具型软件。

EAC的0.95版本离上一版本的发布足有1年时间，因此改进很明显，从表面上看最显著的是软件提供了简体中文语言包，使用起来比以前更为方便。第一次使用时，EAC会对你系统上的光驱进行检测，以确定最好的抓轨方法，如果电脑上有多台光驱，EAC还会给出抓轨好坏的光驱顺序表。利用EAC你可将CD音轨直接抓取为WAV文件，也可以利用外挂的MP3编码器将WAV转为MP3，由于这款软件以高质量抓轨著称，因此它推荐用LAME（最好的MP3编码器之一，需单独下载解压，并在初次使用

EAC时指定其路径，LAME下载参考：http://www.onlinedown.net/soft/8925.htm）进行MP3编码。可直观地输入CD的艺术家、专辑名及每首曲目的名称，这样，当选择把CD抓取并压缩成MP3时就会直接将这些信息写入MP3文件，无需事后再编辑。EAC除了抓取CD音轨，还有些免费提供的功能很让人爱不释手，如可提供无长度限制的录音功能，可对WAV文件进行简单的剪辑和降噪处理，实在是品质优良的小工具。

影音新体验——WinDVD Platinum 5



□**类型**：多媒体播放 □**版本**：5
□**大小**：13.3MB □**性质**：共享
□**未注册限制**：14天试用期 □**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://webdownload2.intervideo.com/windvd5/release/Enu/WinDVD5.exe

凭借InterVideo公司强大的技术开发实力和在用户中形成的良好口碑，WinDVD受到越来越多用户的喜爱。经过半年多的开发，新一代版本Platinum（白金版）5终于面世。让我们具体来看看新版本引人注目的变化。

电影百科全书：当你观看一部DVD影片时，WinDVD会从DVD上读取标题和序号，然后显示关于这部电影、演员、导演以及更多的信息，你甚至能用这个百科全书来查询该明星或者导演参加制作过的其他电影。在观看电影的同时还能增长见识，真的不错。



WinDVD主界面

超线程技术支持：超线程（Hyper-Threading）允许一个微处理器像多个处理器一样运行；这就意味着你要是使用支持超线程技术的CPU，就可以一边观看DVD、一边打开文件或检查邮件，不会在质量和速度上有太大的影响；WinDVD Platinum 5已经对Intel P4主板进行了特别编码以获得最好的性能。

创建播放清单：WinDVD现在可让你从DVD书签、CD音轨、VCD和SVCD上的视频文件等……创建属于自己的播放清单，随心所欲播放想看的内容。支持ASF、AVI、CDA、DAT、MID、MP3、MPG、VOB、VRO、WAV、WMA和WMV等常用媒体格式。

多屏幕捕捉：想把电影中的某些漂亮的场景或效果作为桌面么？这个功能可使用JPEG和BMP格式来保存你截取的屏幕作为桌面壁纸。

另外，新版本采用Progressive De-interlacing这一先进算法，可让图像显示效果更加平滑清晰。还可按需要随时改变亮度、颜色、色调或进行图像校正。

多媒体格式随意转——Blaze MediaConvert

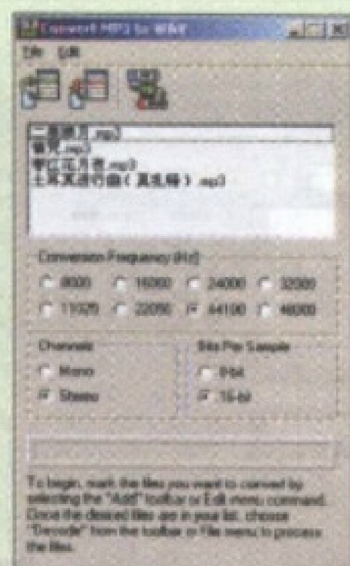
□**类型**：多媒体编辑 □**版本**：2.2
□**大小**：10.8MB □**性质**：试用
□**未注册限制**：15天试用期 □**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://www.mystikmedia.com/download/setup_bmc.exe

一款强大的多媒体批量转换工具，支持超过70种图像、音频、动画和视频格式，运行速度快、易于使用。软件的蛋形界面非常漂亮，当鼠标移动到左边各选项上时有美丽的动画效果，而且每选中一个选项就会逐渐弹出子窗口（淡入淡出效果），界面右边则是一个半透明的蓝色圆形网状镜——你可以试试把它放在文档上的效果，还不错吧？



Blaze MediaConvert小巧的主界面。

与其他转换软件只支持一种或少量格式不同，Blaze MediaConvert能批量转换你能想到的几乎所有多媒体格式。音频格式方面支持CD Audio、WAV、MP3、WMA、OGG之间的互相转换；视频格式则支持MPEG-1、MPEG-2、AVI、WMV、Animated GIF、Multi-Page TIFF（多页TIFF图片）间的双向转换。另外


Blaze MediaConvert转换界面

还可通过选择的图像来创建想要的视频格式，或将选择的视频中的所有帧存为图片。CD Recorder组件可让你将MP3和WAV文件刻录到CD-R和CD-R/W，它使用快速多线程设计、高级缓冲来获得优良的性能，兼容性也非常好；CD转换提供许多高级选项，其中的CDDB特性可自动从网络CD数据库中检索并下载当前CD的音轨标题、歌手和专辑信息，并可保存到转换后的WAV、MP3和WMA中。

转换功能非常易于使用，操作也很直观。只需选择你想要的转换类型，加入待转换文件，以任意次序排列这些文件（可选），再选择输出格式，最后选择转换命令即可完成——真的非常简单！

MP3PRO的世界——complete MP3PRO Player

□**类型**：多媒体播放　　□**版本**：1.0
□**大小**：2.33MB　　□**性质**：试用
□**未注册限制**：见注解　　□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://www.impload.com/freedownloads/impload_complete_mp3pro_demo.exe



说到这个软件就不得不提“MP3PRO”，这是由Coding Technologies公司于2001年6月开发的新一代MP3音频格式。与MP3格式相比，它在保证向下兼容的同时大大提高了音质，采用新的音频编码增强算法，在同等压缩率下，文件比MP3格式更小、音质更好。Coding Technologies公司日前将原来的THOMSON MP3PRO Audio Player更名为complete MP3PRO Player，对软件功能作了更新改进。

complete MP3PRO Player界面清晰直观，提供典型的播放器功能，包含播放清单编辑器和音频管理器，与Winamp的界面布局有几分相似。支持MP3、MP3PRO、Wav、Aiff、WMA、Ogg Vorbis和音乐CD音轨等流行音频格式的高质量播放；支持接收即时网络广播；可以用m3u、pls和xml等3种格式创建和保存播放清单；可方便地创建和管理所有音频文件的数据库，为每首歌曲填写附加说明；灵活的搜索功能允许你搜索所有的歌曲和按特定词或条件分类。


complete MP3PRO播放器主界面

注：该软件的正式版本还包括编解码器、均衡器，支持CD音轨抓取和格式转换，支持插件功能，拥有刻录功能及强大的编辑功能……

小巧抓图软件——ScreenHunter

□**类型**：图像捕捉　　□**版本**：4.0
□**大小**：381kB　　□**性质**：免费
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://www.wisdom-soft.com/downloads/setupscreenhunterfree.exe


ScreenHunter主界面

HyperSnap-DX和SnagIt是大家最常用的专业抓图软件，功能自然十分强大，可许多功能一般用户都用不上。今天给大家介绍一款小巧的抓图软件——ScreenHunter，不妨体验一把“清爽”的抓图感觉。ScreenHunter的安装文件仅有381kB，可功能却一点也不含糊，比起那些大牌专业抓图软件也丝毫不逊色：支持矩形区域、活动窗口、全屏和鼠标指针的捕捉；可定时捕捉屏幕；具备简便的快捷键（26个英文字母、数字0到9、F1到F12和Print Screen键）；可对截图进行自动保存、复制和粘贴，可自动将所截的图片命名并保存为高质量的图像格式（.bmp、.gif和.jpg），这样不必每次截图完毕就停下来，想截多少就截多少，非常轻松。软件小巧快速，待命时驻留在系统托盘，实际上不耗费系统资源。另外ScreenHunter还支持抓取DirectX游戏及屏幕保护程序的屏幕，功能十分强大。

个性图标随意做——HappyIcon

□**类型**：图像处理 □**版本**：2.8
□**大小**：1.8MB □**性质**：试用
□**未注册限制**：30天试用期 □**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://happyicon.free.fr/happyicone.zip


HappyIcon主界面

HappyIcon是一款图标、静态及动态鼠标指针的创建工具，可对照片、动画、图片或扫描文档进行转换。使用它可以转换你喜爱的照片或视频，并且在桌面上以或大或小的图标甚至鼠标指针来显示它们，当然要把它们改成XP样式也是轻而易举。HappyIcon还可用于为网站页面创建书签和喜欢的图标。图标/指针的背景可设定为不透明，或换为你喜爱的颜色；在可视窗口中可进行着色、修改、使用滤镜（模糊、对比等）和特效（漩涡、爆炸等）处理；内置的工具还允许你定制系统图标和指针，并可为每个文件夹定制图标。

效果更震撼——PowerDVD 5.0

□**类型**：多媒体播放 □**版本**：5.0
□**大小**：6.05MB □**性质**：试用
□**未注册限制**：14天试用，5分钟多声道音效及30分钟影像播放
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://download.gocyberlink.com/ftpdload/trial/PDVD5_Trial_Deluxe_0603_Enu.exe



PowerDVD的视频LOG


PowerDVD的控制面板

LPCM：即线性PCM，是未压缩（无损）的数字音频格式，音频CD和不少DVD的音频部分都使用这一格式，其采样速率分为48或96kHz，每个采样为16、20或24Bit（音频CD的极限值为44.1kHz/16 bit）。

几乎在WinDVD 5发布的同时，PowerDVD的新一代版本5.0也正式推出。历史上虽然两者的播放质量难分伯仲，但PowerDVD采用的技术似乎总比WinDVD稍差一些，而此次更新我们终于看到了PowerDVD奋起直追的步伐。

音频方面：支持8声道声卡和最多8个独立声道输出；Dolby Virtual Speaker技术可让你用普通双声道喇叭体验虚拟环绕音效；CLMEI音频处理技术可将立体声转为多声道输出；时间伸展（Time Stretch）是一种调音处理技术，可使音频以0.5到2倍速播放而没有失真；24/96 LPCM直接输出，支持24bit/96kHz LPCM音频以保真、清晰的方式输出（需要声卡支持）。

视频方面：采用最新研发的CLEV影像增强技术，能自动强化及调整原有影像品质，你会发现经过处理的影像视觉效果更清晰锐利；智慧型显示器对应功能CLPV，可为你的显示器调整合适的画面显示比例、摆脱画面黑边；内置DivX解码器，支持DivX编码文件播放。

另外，PowerDVD 5.0的用户可自定义快捷菜单；在书签查看器中可对书签进行重命名和删除操作；增强的快照功能可让你定制快照保存目录和图像大小（可选：原始视频尺寸、视频窗口尺寸和定制尺寸）。

软件升级快报

IE6 SP1 Q818529：IE6 SP1累计安全升级补丁。该补丁包含以往IE6 SP1所有安全漏洞修复，此次更新主要修正了IE不能正确定义从网络服务器返回的对象类型所产生的缓冲器溢出漏洞。下载地址：http://download.microsoft.com/download/6/6/A/66A6E8E1-9A6C-4C4B-B49F-EF044DCA0914/q818529.exe。

NetCaptor 7.2.0：优秀的浏览器。新版本增强改进了部分功能，修正了全屏浏览网页时“全屏”的大小并不正确的问题，修正了重新运行NetCaptor时、工具栏不能恢复到正确位置上的问题。下载地址：http://download.netcaptor.com/ncsetup.a1000.exe。

CuteFTP 5.0.2 XP：著名FTP工具软件。新版本改进了软件界面，修复并添加了新的文件搜索引擎，优化了链接、导航的合理性，优化了启动时间，修正了一些Bug。下载地址：ftp://ftp.cuteftp.com/pub/cuteftp/chinese/cuteftpZH.exe。

Winamp 2.95：著名MP3播放软件。新版本在媒体管理器中加入了CD抓轨支持，新增AAC音频回放支持，改进了媒体库，改善了视频播放功能，修正了一些Bug。下载地址：http://download.nullsoft.com/winamp/client/winamp295_full.exe。

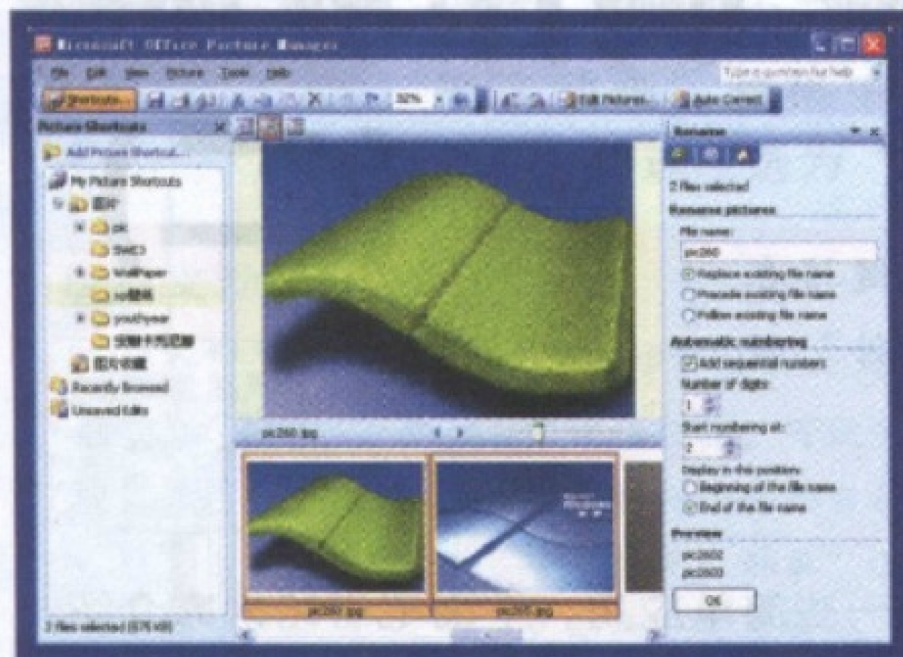
Intel Processor Frequency ID Utility 5.6：Intel CPU检测工具。新版本增加了对最新Intel处理器的检测支持，包括移动Intel Pentium 4-M处理器。下载地址：http://aiedownload.intel.com/df-support/3084/a06/fidchs25.exe。

Trojan Remover 6.0：优秀的木马检测清除工具。新版本增加了软件保护功能，改进了扫描算法以提供更高的精确度，另外改进了软件运行速度（特别是在一些老系统中）。下载地址：http://www.simplysup.com/download/trjsetup.exe。

业界动态 TRENDS

Office 2003 Beta 2更新：Technical Refresh（本刊独家报道）


图1


图2

收集了众多Beta用户对Office 2003 Beta 2的错误报告之后，微软对其进行了修正，并再次提供新的Technical Refresh（技术更新）测试版本，这并不是一个补丁，而是一个可用于全新安装的程序包。此次微软已经将Publisher和InfoPath加入到Office 2003标准安装套件中，需要单独安装的组件除原来的FrontPage和OneNote外，还新加入了Visio 2003专业版。用户从Beta 2版本升级时，不能单独升级某个组件，否则其他组件将无法正常工作。

新版本除Bug的工作还是比较成功，各组件的稳定性有了明显提高，界面及图标方面也有一些微小的改进（图1：重新设计后部分程序的图标，很有XP的风格）。具体组件方面，OneNote不再分为两个单独的可启动程序（尽管还是在安装文件夹中看到了两个EXE文件，具体内容请参见本刊2003年第9期《Office System 2003全面预览》）。Picture Library改名为"Picture Manager"，其功能也得到了细小的调整（图2：界面右边显示的是改进后的重命名功能）。

OpenOffice.org推出OS X（X11）上的办公套件



OpenOffice.org最近将其办公套件OpenOffice 1.0成功移植到苹果的OS X操作系统上。OpenOffice属于开放源代码软件，此套件包含文字、表格处理，多媒体演示及画图工具，并且可在后台链接数据库。OpenOffice在苹果机上的使用需要此台机器安装有X11兼容的窗口图形系统，此系统能为Unix系统上开发的软件提供通用的图形接口。

微软降低Exchange 2003许可费用



微软最近为将要出台的Exchange 2003制订新的授权协议。在过去，企业使用Exchange 2000标准版本，微软对每台服务器收费699美元，企业版费用更高达3999美元，且企业内每个用户还需支付信息使许可费用67美元，如果用户额外使用收发电子邮件的装置，还要另支付费用。按新的授权协议，企业员工存取Exchange信息将依照使用人数计费，用户用来收发电子邮件的装置则数量不限。除了按人数收取授权费外，微软也允许企业选择按每部装置收费67美元而不计信息使用费的计费方式，这对于多位员工共享1台个人计算机的企业而言可能是更受欢迎的付费模式；另一项新选择称为"外部连接器"（External Connector），允许企业支付一笔5万美元的费用，即可让不限人数的非雇员（例如供货商和退休人士）连上公司的Exchange服务器。

Stalker推出新款协同软件与MS Exchange竞争

Stalker公司宣称新的CommuniGate Pro 4.1连同组件工具包被设计来替代Exchange软件。这款改良的软件也承诺提高了性能，且可适用于无线设备。Stalker公司估计，这款软件的成本是安装和维护Exchange Server软件所需成本的一半。CommuniGate Pro软件包可在Linux和Unix系统上运行，也可在Windows操作系统上运行，而与之相反，Exchange软件则需要微软的服务器操作系统。分析家们和行业媒体高度评价了Stalker创建了高性能、低成本、易于用户使用的软件。





Microsoft 鲜活灵动 PowerPoint 精品文档制作攻略（二）

■重庆 江上烟波

编者注：本实例的成品将在杂志上市后的半个月提供下载，下载链接在http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=2，即晶合后院“大众软件”版块林晓所发的15期目录帖中找到。

13期已初步给大家介绍了PPT的绘画与动画功能，事实上那还只是PPT的一些简单应用，下面笔者给大家介绍一个利用PPT制作动画宣传片的案例，其中涉及到的不少特效都和Flash相似，其制作过程的简捷也让人惊喜。在文章开始之前，先简要介绍这个宣传片的内容：首先是黑幕下一个跳动的光圈照出“生命不息”4个字，接下有一个时钟的等待效果，最后将由PPT自动逐笔画出一个可爱的兔子图像。

1.新建一个PPT文档

启动PPT 2002，软件会自动为我们新建一个空白文档，在右边窗格中调出“设计模板”，双击其中的“Fireworks”模板（图1），将其应用到新建幻灯片上。接下来我们把母版上的一些图案和文本框去掉，单击“视图”→“母版”→“幻灯片母版”菜单项，调出母版，将母版上的所有文本框和图案选上，单击“Delete”键，将其全部删除，只剩下黑色的底（图2）。然后单击“幻灯片母版视图”工具栏上的“关闭母版视图”按钮，回到“普通”视图界面。保存文件以免出现意外。



图1



图2

母版

平时在制作幻灯片时，经常希望为每张幻灯片设置相同的商标、背景等，这时我们就要编辑母版，单击“视图”→“母版”→“幻灯片母版”菜单项，可以调出幻灯片母版，在母版视图中，你可像编辑Word文档一样对目标进行编辑，如插入图片、文本框，以及设置字形、占位符大小和位置、背景设计和配色方案。

2.制作光圈

调出“绘图”工具栏，单击“椭圆”工具，按住“Shift”键，在幻灯片的右下角绘制一个圆，右键单击圆，在弹出快捷菜单中选择“设置自选图形格式”项，在“设置自选图形格式”对话框的“颜色和线条”选项卡中，将“线条”颜色设置成无，单击“填充”下的“颜色”框，在弹出的下拉菜单中点选“填充效果”，在弹出的“填充效果”对话框的“过渡”选项卡中，点选“双色”，将“颜色1”设置为暗红色，将“颜色2”设置为黑色，将“透明度”中的“从”设置为“0%”，“到”设置为“60%”，在“底纹样式”中点选“中心辐射”项，在“变形”中点选第一个，即红色在中的那一个（图3），然后确定各项，就能得到如图4的一个光圈。

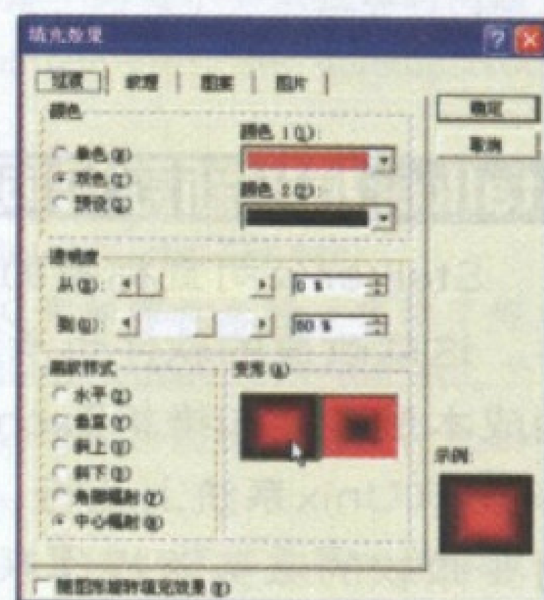
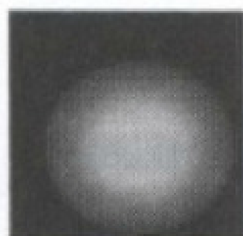
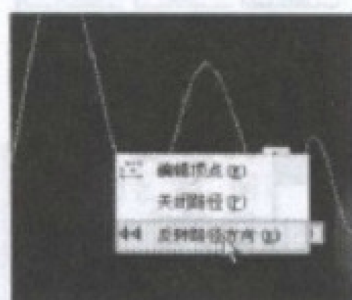


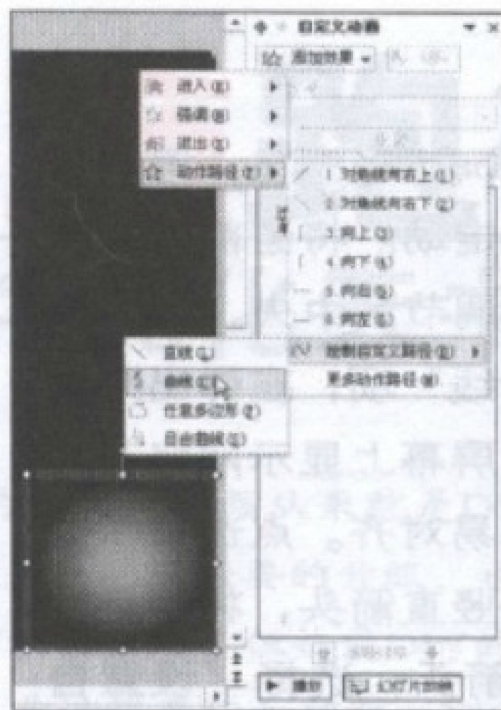
图3

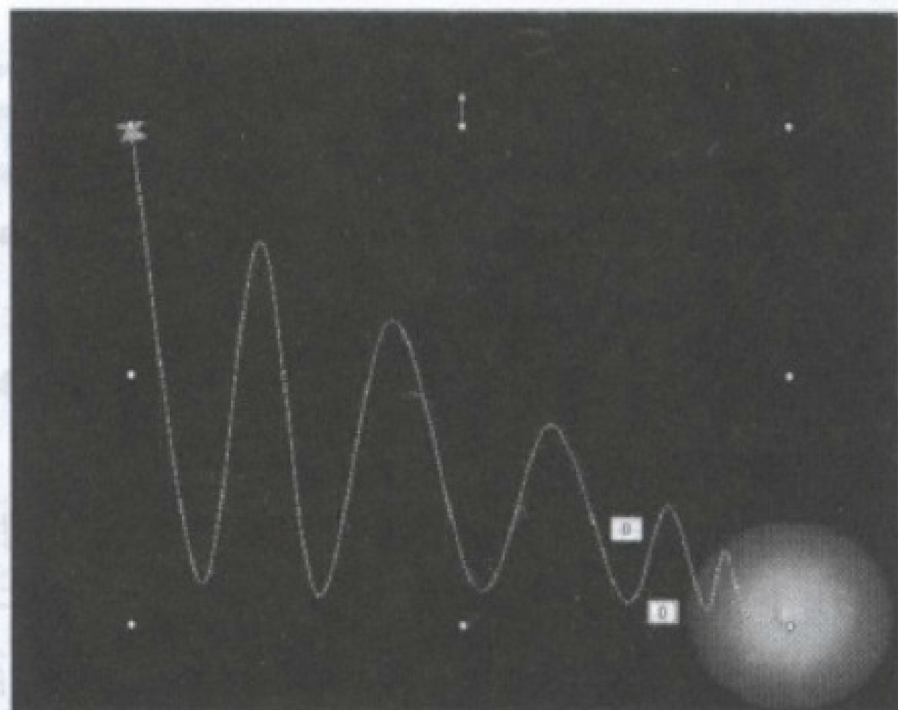
单击点选制作的光圈，在右边窗格中调出“自定义动画”，单击“添加效果”→“动

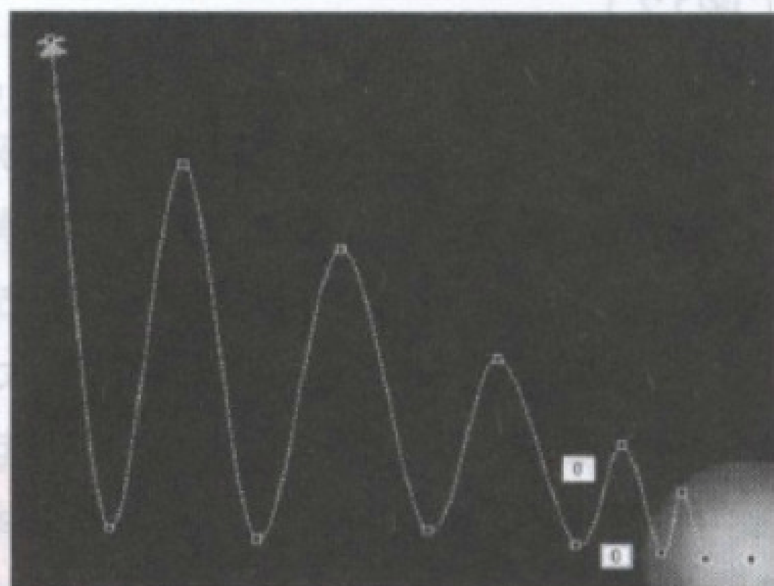

图4

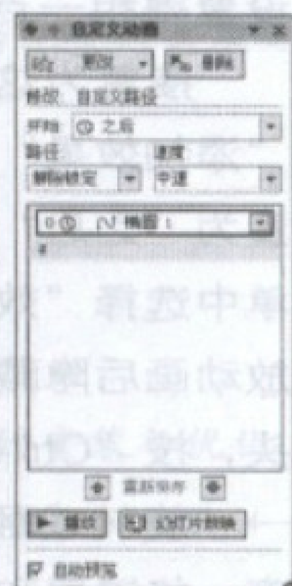
作路径”→“绘制自定义路径”→“曲线”项（图5），绘制一个自由落体掉地后反弹跳动的轨迹，本来我们应该从上面往下绘制，因为考虑到实现后面的闹钟效果，我们不得不反其道而行，从下往上绘制轨迹（图6），绘制完成后右键单击绘制的轨迹，在弹出菜单中选择“反转路径方向”项（图7），这样，播放动画时，球就会从高处往低处自由降落了。另外你可以选择快捷菜单中的“编辑顶点”项，对轨迹进行调整，以合乎自己的要求（图8），最后在“自定义动画”窗格中将“开始”设置为“之后”，将速度选为“中速”（图9）。


图7

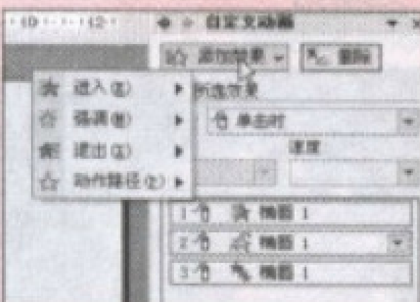

图5

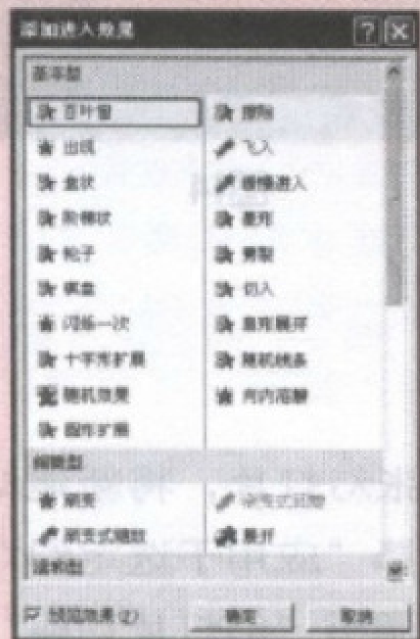

图6


图8


图9

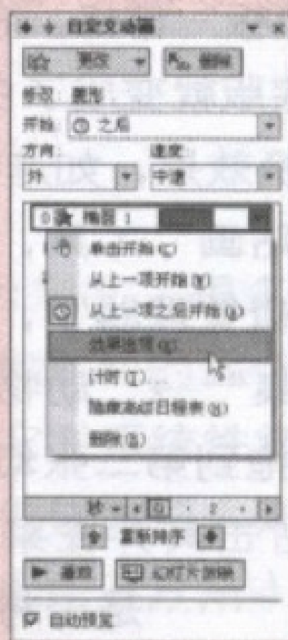
自定义动画


插图1

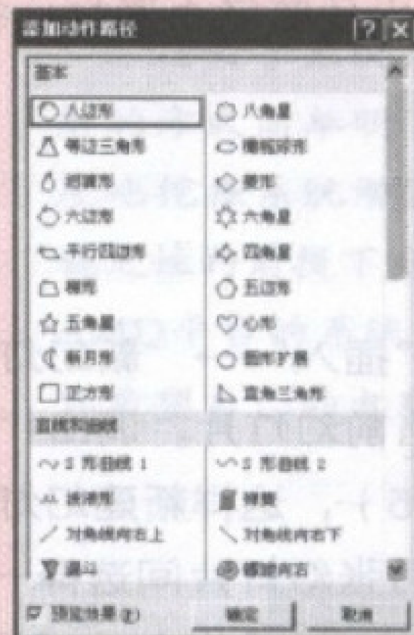

插图2

PPT 2002大大加强了自定义动画的功能，通过此功能，可设计出非常复杂的动画。右键单击要添加动画的目标物体，在弹出来的菜单中选择“自定义动画”项，界面右边就会弹出“自定义动画”任务窗格。接着单击“添加效果”，在弹出菜单中包含4类（插图1）：进入、强调、退出、动作路径，每类下面有若干分支项，其中“进入”和“退出”用来设置对象进入及退出幻灯片的动画，“强调”用于设置突出对象的动画，“动作路径”用来绘制对象动画的路径。在添加前面3类动画时，必须遵循先添加“进入”，然后是“强调”，最后是“退出”，否则有些动画将看不到。

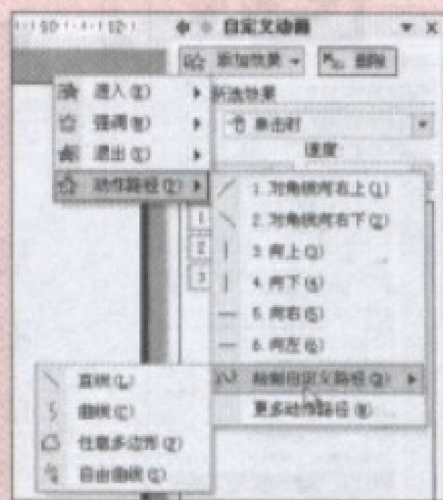
前面3类下面都有一个“其他效果”项，单击此项，将弹出一个窗口，此窗口包含了50多款效果任你添加（插图2）。添加一个动画后，在右边动画窗格中就会显示一项，点选此项即可设置此动画的“开始”、“方向”、“速度”。一般动画有3种开始方式：单击时、之前、之后，如果你希望单击鼠标后才运行此动画，那么选择“单击时”；如希望前一动画运行时，此动画也运行，那么请点选“之前”；如希望前一动画完了即刻运行此动画，那么请点选“之后”。如要对此动画进行更为详细的设置，可单击右边倒三角符号，在弹出菜单中点选“效果选项”（插图3）。


插图3

动作路径

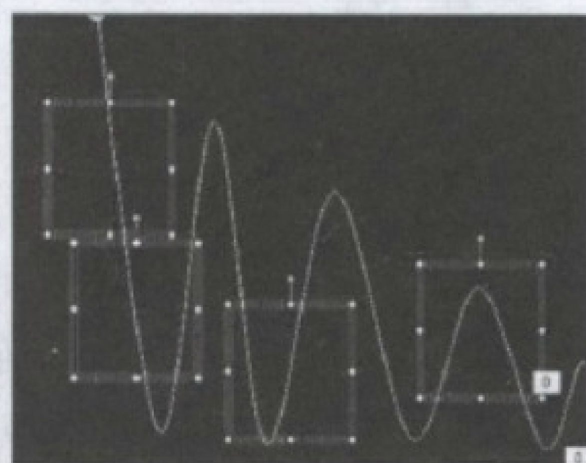

插图4

“动作路径”是一类比较高级的动画，其下除一些基本路径外，单击“更多动作路径”项，将弹出一个包含60多项动作的路径选择窗口，如橄榄球形、泪滴形、心形、弹簧、漏斗等，应有尽有（插图4）。如果你需要设计独特的动画路径可单击其中的“绘制自定义路径”（插图5），下面有4项，大家可根据需要选取，其中“曲线”最好用。


插图5

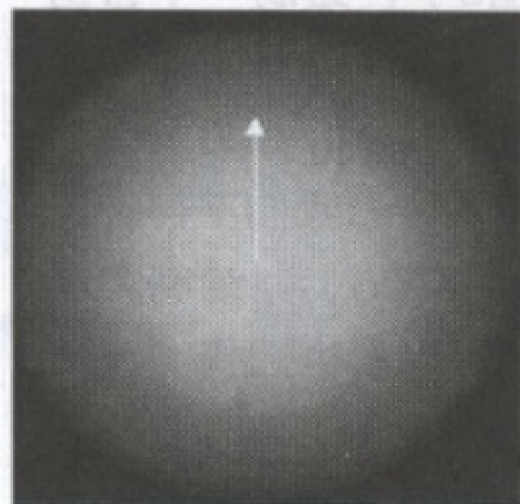
3.灯照效果

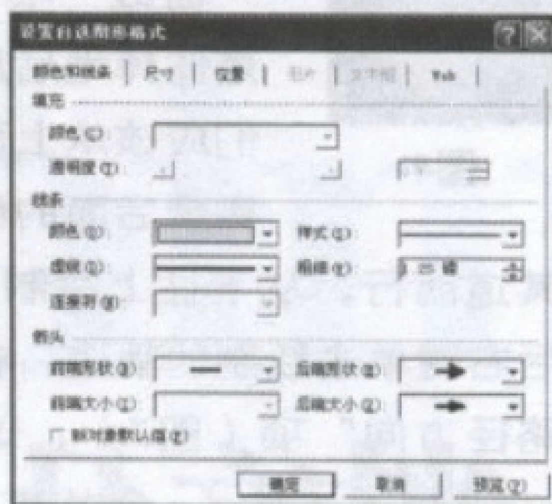
曾几何时，Flash的遮照效果（如果不清楚什么意思，可参见此例的应用）被闪客们一用再用。这里我们来看一下如何在PPT里使用“遮照效果”，这里要实现的是灯照效果。单击绘图工具栏上的“文本框”工具，在上面的自由落体路径中单击一下，输入一个文字，字体颜色设置和底纹一样（黑色），并将其“叠放次序”设置为“置于顶层”，在轨迹的另一位置输入另一个字，这样在整个路径中便输入了一句话（图10），如例子中输入“生命不息”，图中每个文字框对应一个文字。这样在幻灯片放映过程中，随着光圈的移动将依次显示上面的文字。


图10

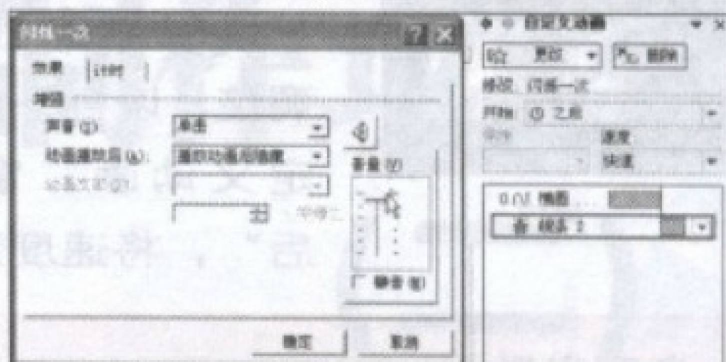
4.闹钟的制作

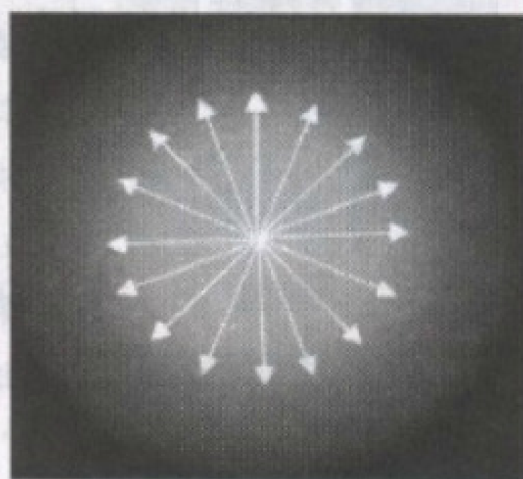
Flash动画一般都有一个片头，就是“Loading…”，笔者这里用PPT设计个另类一点的片头——时钟的走动。将当前幻灯片放大到200%，移动滚动条，将右下角光圈调节到中央，然后单击绘图工具栏上的“绘图”→“网络和参考线”项，在弹出来的对话框中“√”选“对象与网格对齐”、“屏幕上显示网格”、“屏幕上显示绘图参考线”，这样绘图时容易对齐。点选绘图工具栏上的“箭头”工具，从球心向上画一条竖直箭头，将颜色设置为橙色（图11），另外右键单击绘制的箭头，选择“设置自选图形格式”，在弹出对话框中可将箭头设置得好看点，将线条设置得粗一点（图12）。


图11


图12

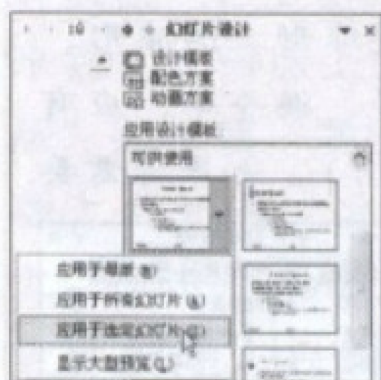
接着为这个箭头添加一个动画，点选此箭头，单击“自定义动画”窗格中的“添加效果”→“进入”→“其他效果”→“闪烁一次”，将此动画的“开始”设置为“之后”，“速度”设置为“快速”；然后单击右边的倒三角符号，在弹出菜单中选择“效果选项”，将“声音”设置为“单击”，“动画播放后”设置为“播放动画后隐藏”，单击音量按钮，将音量调到最大（图13）。点选设置动画后的箭头，按“Ctrl+D”键，复制一个同样的箭头；点选复制的箭头，单击绘图工具栏中“绘图”→“旋转或翻转”→“自由旋转”，用鼠标按住绿色的小点，将复制的箭头旋转一个小角度，将键尾和第一个箭头的键尾重合，箭头朝外。按照这样的方法多制作一些箭头，以布满整个光圈的表面（图14）。这样演示的时候就会滴答滴答地走。


图13


图14

最后，我们还可以为这个光圈设置一个光照式的退出动画。点选光圈，单击“自定义动画”窗格中的“添加效果”→“退出”→“其他效果”→“字幕式”项。将“开始”依然设置为“之后”，然后在光圈退出的路径中添加一行字，将其设置成遮照效果，具体设置前面已述及。

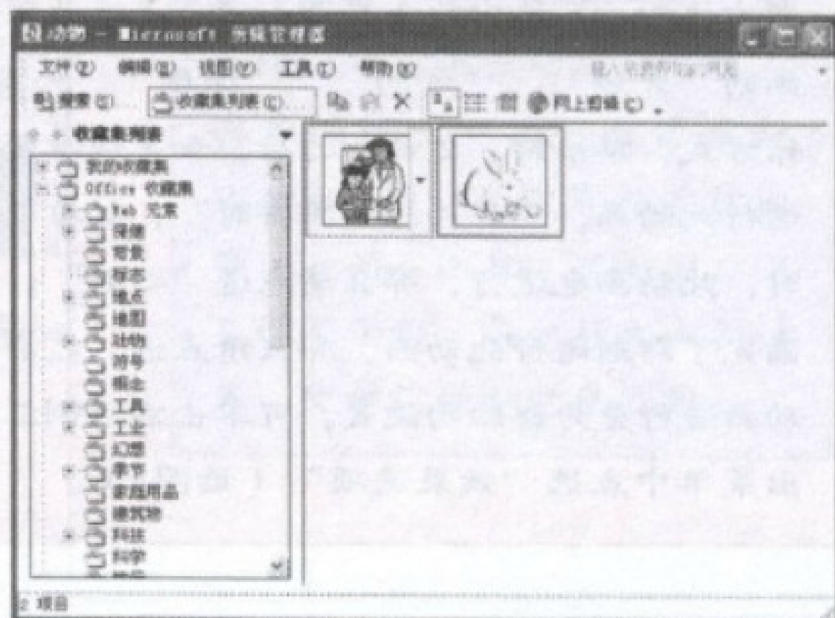
5.动画绘制兔子


图15

单击“插入”→“新幻灯片”菜单项，PPT将以第一张幻灯片的母版新建一张幻灯片，将新建幻灯片作为当前幻灯片，调出“设计模板”窗格，右键单击“默认设计模板”，选择“应用于选定幻灯片”（图15），这样新建幻灯片的底版就变成了白色，删除上面的所有文本框。调出“幻灯片切换”窗格，为两张幻灯片间选择一个切换效果，如选择“从下抽出”，速度设置为“中速”（图16）。

图16

单击绘图工具栏上的“插入剪贴画”工具，在出现的“插入剪贴画”窗格中，单击“剪辑管理器”，在剪辑管理器窗口中依次展开“Office收藏集”→“动物”，单击右边的“白兔”图（图17），将其拖到第二张幻灯片上，点选这只白兔，然后将其拉大，右击其并在菜单中选择“组合”→“取消组合”，将弹出“……是否将其转换为Microsoft Office图形？”的警告对话框，单击“是”，再次选择“组合”→“取消组合”，这样白兔就被分成了互相分离的一笔一画（图18）。让各部分处于选取状态，将“自定义动画”窗格调出来，单击“添加效果”→“进入”→“其他效果”→“扇形展开”项，这样白兔的各部分都添加上了扇形展开动画。在任务窗格中选择“自定义动画”项，并选中所有动画（点选第一个动画→按住Shift键→点选最后一个动画），将开始设置为“之前”，速度设置为“快速”（图19）。最后将两块彩色图案的动画找到，将领结的彩色图案动画拖到倒数第4的位置，黄色图案动画拖到倒数第3。


图17

到此，动画就设置完成了，按“F5”欣赏一下，够漂亮够简单吧！是不是很惊讶？要告诉你的是，更惊讶的还在后面，请大家继续关注后续文章。

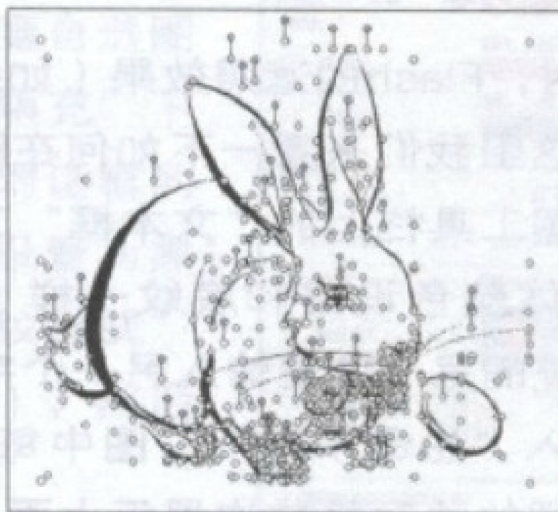

图18


图19

让你的电脑跑得更快

硬件优化天书

PC的优化与超频从来就是DIY爱好者津津乐道的热门话题，出色的超频与优化可避免一次不必要的升级，也能使一次物有所值的升级变得物超所值。尽管这项工作相当繁琐，但热爱DIY的人们始终不肯放过一点点为爱机加速的可能。也许你已看过很多诸如超频、BIOS设置和驱动优化的文章，但实际上这些工作之间不无联系，甚至互相牵制，如果只注意其中一个方面，将无法得到全面的性能提升，甚至可能事倍功半。所以，我们认为你可能更需要一套完整的解决方案，这也正是本文的目的。那么，先来看看你能得到什么吧：

- BIOS参数设置
- 内存参数优化
- 如何关闭无用端口
- 各种驱动程序的安装与优化
- CPU的超频
- 显卡的超频
- 内存的超频
- 鼠标的超频
- 改善散热系统

……

在关乎系统性能的方方面面，我们都会用图解的方式简单明了地呈现在你面前，保证最大限度地挖掘系统潜能，并且这一切都是在保证系统稳定性的前提下完成的。无论你使用Intel平台还是AMD平台的系统，无论你是菜鸟还是高手，只要你希望自己的电脑跑得更快，就请跟我们来吧！

■专题策划 本刊编辑部
■执笔 李璨、iCat、答笛

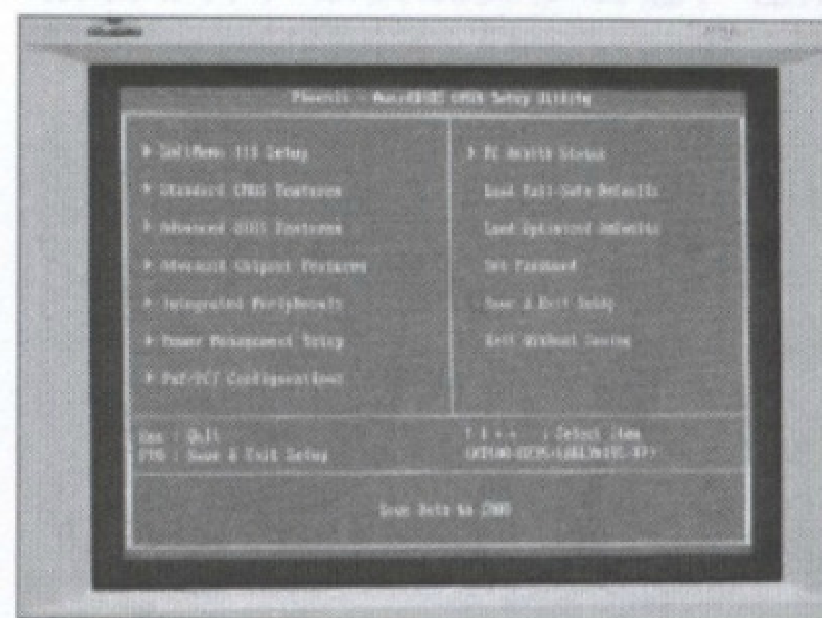
基本输入输出系统 BIOS的优化

作为最基本的输入输出系统，BIOS从根本上定义了很多硬件的运行参数，如果这些设置没有到位，对操作系统、驱动和软件的优化无异于空中楼阁。在众多BIOS设置中，内存的设置非常关键，它对系统性能的影响也立竿见影。所以，我们把BIOS设置分为内存优化和其他优化两大部分。这里以升技AT7-MAX2（VIA KT400芯片组）和BH7（i845PE芯片组）主板为例，分别介绍典型的Athlon XP和P4主板的BIOS优化设置。

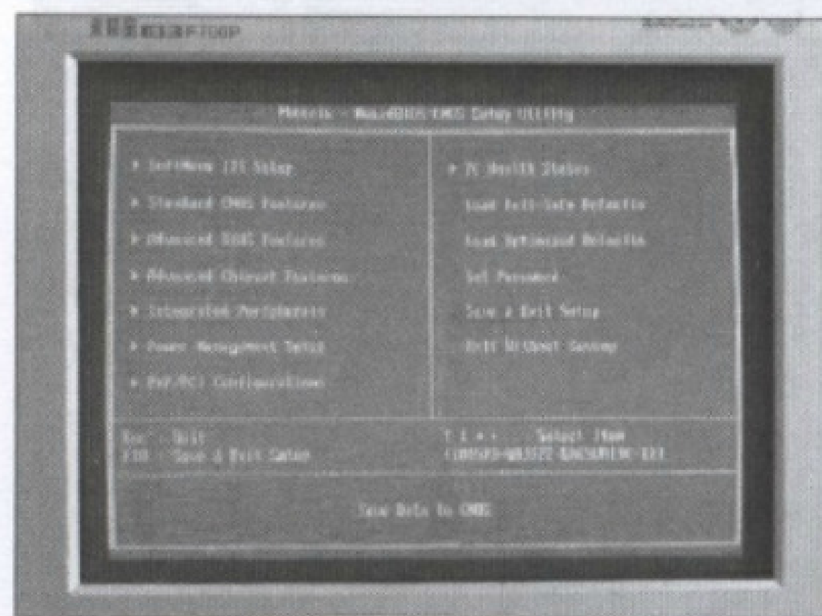
注：修改BIOS设置的操作一般是很安全的，最坏的情况只是造成操作系统崩溃，并不会对电脑硬件造成损坏（超频除外）。如果你对BIOS设置不很熟悉，改变设置前还是务必记录下原始值，以便出错时予以恢复。

一、内存参数的优化

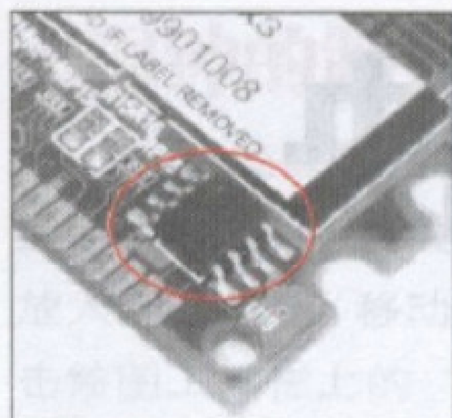
通常内存条的各项参数信息都保存在“SPD”中。SPD（Serial Presence Detect，串行存在探测）是内存条上一个容量为256字节、8针SOIC封装的EEPROM（Electrically Erasable Programmable ROM，电可擦写可编程只读存储器）芯片，里面记录了内存的速度、容量、电压、行与列地址带宽等信息，一般由内存条制造商在出厂前写入。而BIOS中关于内存的设置中通常也会有“By



Athlon XP主板BIOS主界面（升技AT7-MAX2）。



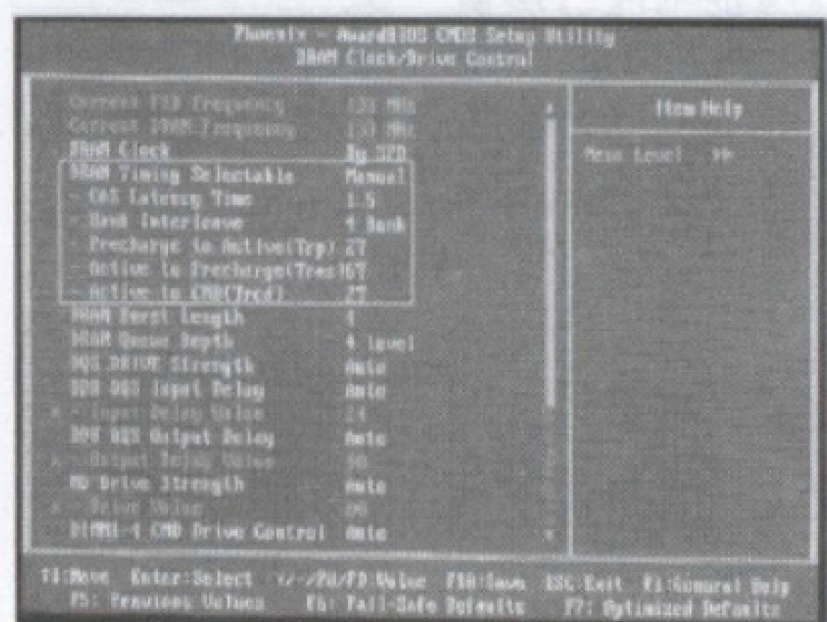
P4主板BIOS主界面（升技BH7）。

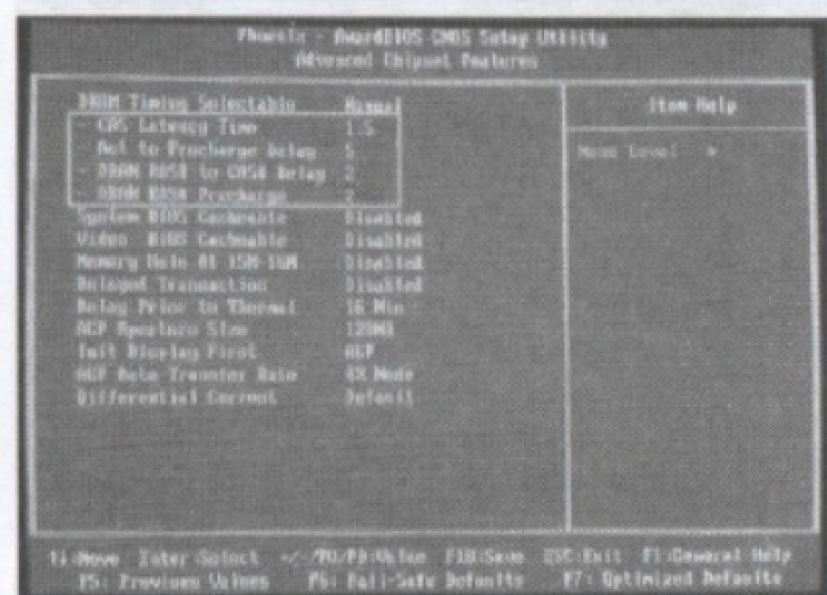

这就是内存条上的SPD芯片。

SPD"这一项（且一般是默认值），即按照SPD中的信息设置内存参数；这样虽然方便安全，但SPD中的参数往往是最保守的设置，对于一些质量很好的内存通常有点"大材小用"。为了更好地发挥内存性能，我们应采用手工设置（Manual）。

有关内存的设置一般就在"Advanced Chipset Features"（高级芯片组特性）大项中，有的主板BIOS还会把这些项目放在诸如"DRAM Clock/Drive Control"之类的子项中。AT7-MAX2的这一项设置内容非常多，但并不是所有主板BIOS都有如此丰富的设置信息（升技的主板一般面向高级DIY玩家，所以开放的可调节项目较多），这里我们只讲解"DRAM Timing Selectable（内存时钟选择）"这一项的内容。它的设置对系统性能的影响最大，先将这一项设置为"Manual"，然后就可设置其子项了。

1. CAS Latency Time，内存CAS延迟时间（就是通常说的CL值）。CAS（Column Address Strobe，列地址控制器）延迟时间是指内存收到一条数据读取或写入指令后，要等待多少个时钟周期才开始执行该指令，这个参数越小越好。一般来说，质量较好的内存可以提高一个级别，即CL=2.5T的设置为2T，CL=2T的设置为1.5T。内存的CL值在包装上或内存条表面一般都会有标识，如果没有，将"DRAM Timing Selectable"设置为"By SPD"后就能看到。如果你的内存不是大厂的产品，质量一般，但运行于较低频率，比如DDR333内存运行于DDR266状态时，一般也可把CL值提高一个级别。


AT7-MAX2设置


BH7设置

2. Bank Interleave，SDRAM组交错。用于调整SDRAM的交错模式，让不同组的SDRAM轮流刷新和存取，当第一组进行刷新时，第二组做存取工作，这样能大大提高多组内存协同工作时的性能。每个DIMM（Dual In-line Memory Modules，双列直插内存模块）由2组或4组构成，现在市面上的单条容量在128MB以上的SDRAM或DDR SDRAM多数都采用4路交错。这个选项一般在采用VIA芯片组的主板上出现。

3. Precharge to Active（Trp）和DRAM RAS# Precharge，预充电时间。指从接到预充电指令到开始执行这一指令时所延迟的周期数，越短越好。

4. Active to Precharge（Tras）和Act to Precharge Delay，RAS（Row Address Strobe，行地址控制器）预充电时间。它表示在同一组（Bank）中，RAS开始执行指令一直到预充电间的周期数，减少等待周期能提高性能，一般都可选择6T，有的主板还会有5T的设置项。

AT7-MAX2设置		BH7设置	
CAS Latency Time	2T或1.5T	CAS Latency Time	2或1.5
Bank Interleave	4 Bank	Act to Precharge Delay	5
Precharge to Active (Trp)	2T	DRAM RAS# to CAS# Delay	2
Active to Precharge (Tras)	6T	DRAM RAS# Precharge	2
Active to CMD (Trcd)	2T	/	/

5. Active to CMD（Trcd）和DRAM RAS# to CAS# Delay，这两项都是表示RAS到CAS之间的延迟时间，越短越好。

总的来说，只要你的内存品质足够好或是降频使用，那么各项参数就可尽量采用最短的周期数；如果内存质量一般或处于超频状态就要慎重了。当然，过高的设置一般不会造成硬件损坏，但有时会造成系统不稳定甚至无法开机。如果无法开机，可用主板上的跳线清除CMOS（BIOS设置参数值都保存在CMOS中），这样开机后便能恢复出厂设置，然后重新调整即可。一般来说过高的CL值最容易造成无法开机，所以可先把它调保守一点再试。

那么优化后如何检验系统是否稳定呢？最简单的方法就是长时间执行Super π，还可再跑跑Quake Ⅲ。这两个程序对内存的要求都较高，如果都能顺利通过，应该就无大碍了。反之则需要再作调整，如果忘了原来的设置可通过"Load Fail-Safe Defaults"项恢复。

二、其他优化（这里的选项均为我们的建议设置）

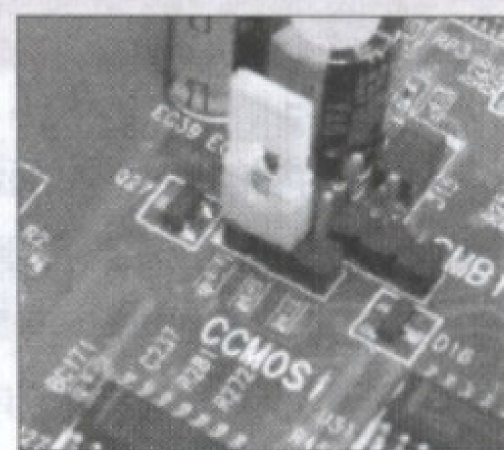
1. Advanced BIOS Features（高级BIOS特性）

a.Virus Warning→Disable（关闭病毒警告）

b.Quick Power On Self Test→Enable（快速启动）

c.First Boot Device→HDD-0（从第一个硬盘启动）

d.Boot Up Floppy Seek→



清除CMOS的跳线

Disable（启动时关闭软驱检测）

a项能起到的防病毒作用极为有限，还会占用系统资源，甚至影响一些程序的使用，所以一般还是把它关掉为妙。设置b、c和d的目的只是为了加快机器自检的速度，与性能无关。不过有时也需要调回来，比如需从光盘或软盘启动，就要在c项中进行相应调整。

2. Advanced Chipset Features（高级芯片组特性）

a.AGP Aperture Size→和内存容量有关，但一般不宜小于16MB

b.AGP Fast Write→Enable（AT7-MAX2）

c.System BIOS Cacheable→Disable

d.Video BIOS Cacheable→Disable（BH7）

e.Video RAM Cacheable→Disable（AT7-MAX2）

AGP Aperture Size，AGP显卡共享内存的大小。虽然理论上该值越高越好，但实际并非如此；不过无论你的内存有多大，这个值一般不宜小于16MB，因为在激活SBA（Side Band Addressing，边带寻址模式）的显示卡中，最少需要16MB共享内存，否则很多游戏可能无法运行。如果你的内存大于或等于128MB，那么设为128MB为宜，即便内存在256MB以上，最好也不要设为256MB，不然有可能反而使得性能轻微下降，甚至无法执行游戏。

AGP Fast Write，AGP快写。如果你的显卡支持它（参考具体显卡的说明书），打开后能提高少许性能；但这项设置也可能带来稳定性问题，检验方法就是运行3DMark，看看有无贴图错误，测试能否正常结束。另外，显卡超频时关闭此项目有助于提高成功率。

c、d、e这3项都是系统和显卡缓冲设置，属于比较“古老”的选项了，虽然其初衷是为提高系统性能，但今天它的实际效果已微乎其微，且既占用系统资源还可能造成不稳定，所以不如把它们关掉。

3. Integrated Peripherals（整合周边设备）

a.OnChip Audio Controller→Disable（如果你用独立声卡的话，关闭板载声卡）

b.ATA133 RAID Controller→Disable（关闭RAID控制器）

c.IEEE 1394 Controller→Disable（关闭IEEE 1394控制器）

这些都是可选项目，如果你暂时用不着它们，最好关掉，省得占系统资源和装驱动；其他一些如读卡器接口、多余的USB接口、平时基本不用的并口/串口等，都可关闭。

硬件的润滑剂 驱动程序的安装和优化

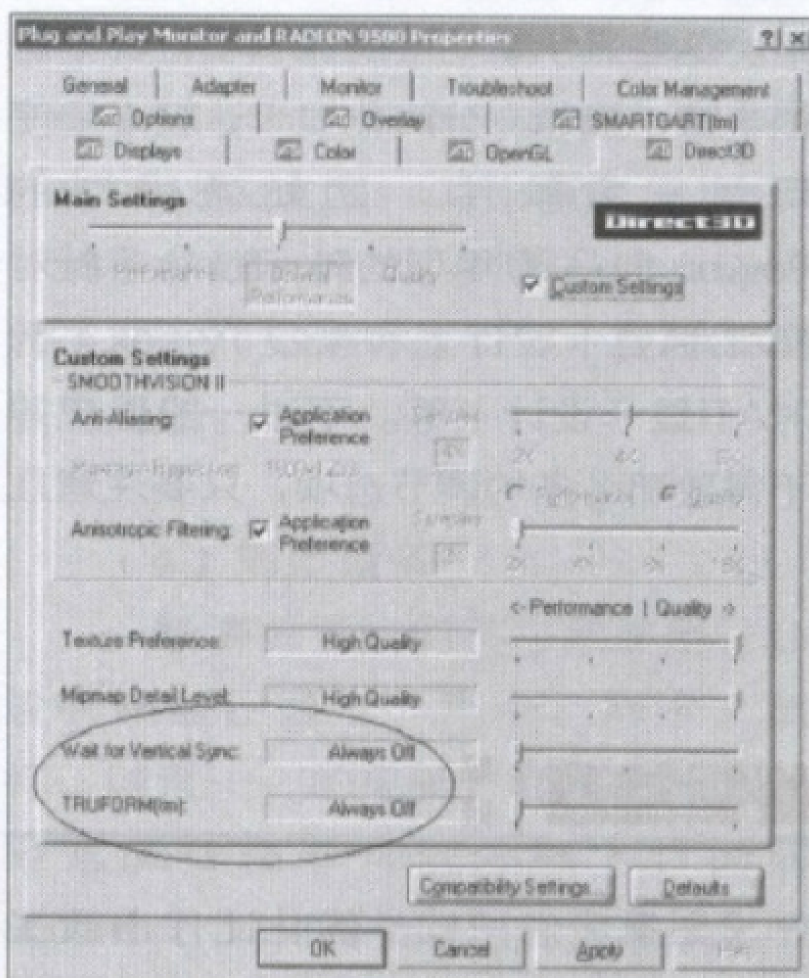
简单地说，驱动程序就是使系统识别并控制各种内置、外置硬件设备的程序，一般由硬件设备或芯片制造商编写。多数普通电脑用户只要自己的电脑能正常工作就成了，并不太在意驱动程序的安装与更新，特别是现在使用Windows XP的用户，因为系统本身就能识别大量硬件，一般只要装好操作系统设备就都可用了。其实，现在很多关键硬件的驱动都不是仅仅要达到“可用”目的，硬件厂商们之所以不断升级驱动程序，是为了获得更高的性能、更好的兼容性和易用性。

当然，驱动并不是最新就一定最好，因为驱动升级的另一个主要原因就是修补以往的Bug，比如ATI的催化剂3.0官方正式版发布时就有很多问题，后继版本便进行了修正。可见升级太快有时也很危险，所以新驱动出来不要急于升级，最好等一阵子，先看看各媒体和网上的评论，没什么问题再升级也不迟。

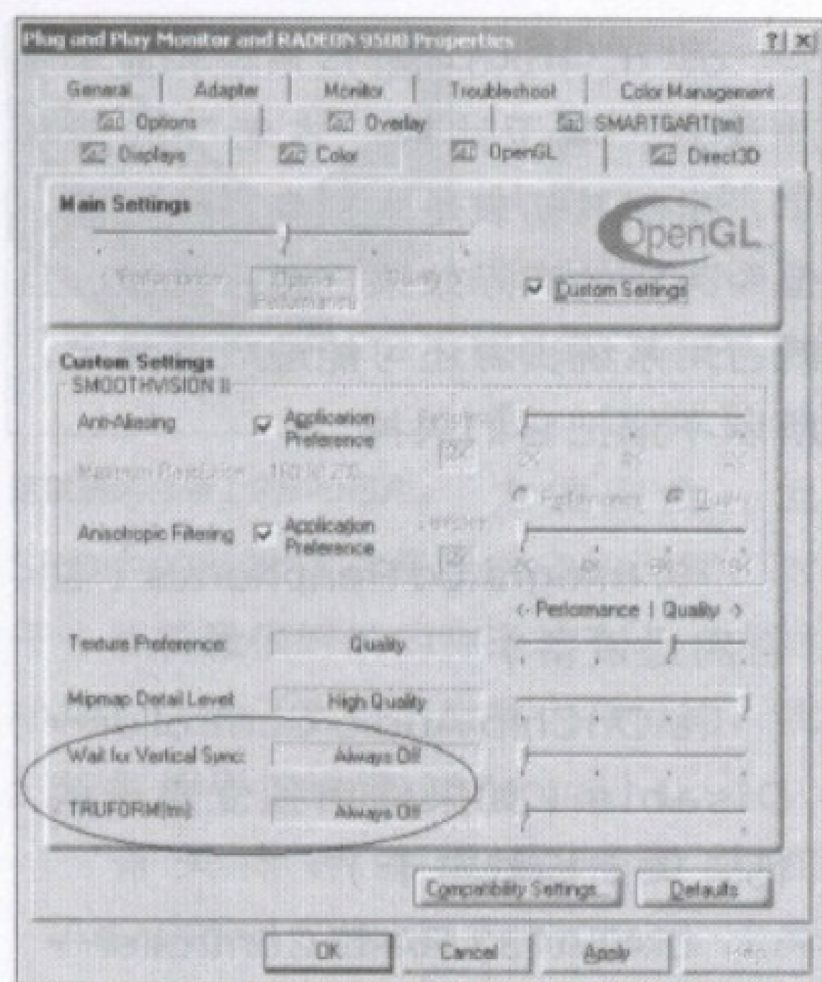
主板芯片组厂商都会不断地更新自己的驱动，也就是所谓的主板驱动，驱动的重点一般在于提高IDE和AGP接口的性能，并不时解决一些兼容性问题。现在的主板多数都是依照芯片组厂商提供的公板设计，主板厂商也很少自己开发驱动了，所以只要安装公版的芯片组驱动就可以了。

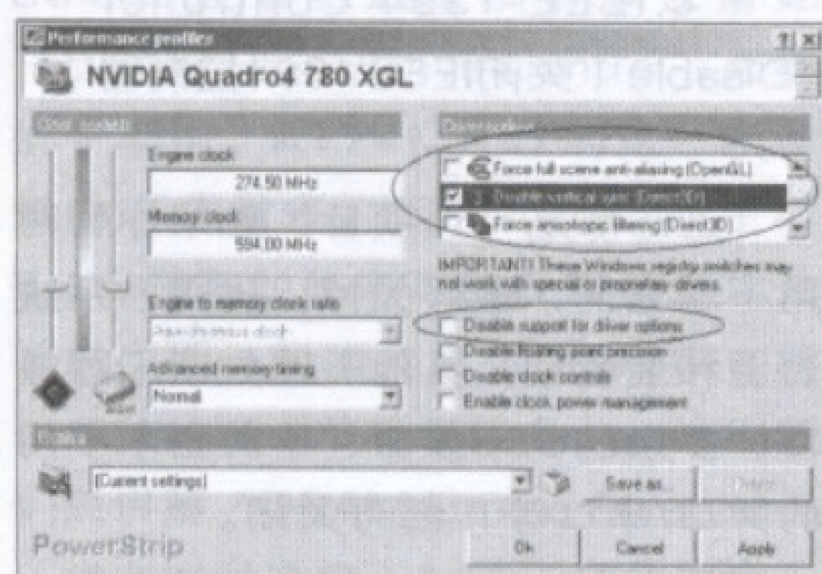
VIA的“4 in 1”驱动相对较简单，它包含了主板驱动的所有内容（芯片组、IDE、AGP驱动和IRQ中断修正），且能支持VIA所有型号的芯片组（Intel和AMD平台），安装非常方便。Intel的芯片组驱动相对麻烦，以前包括一个芯片组INF驱动和一个存储设备驱动（增强IDE性能），后来Intel又发布了应用程序加速驱动（IAA），并将存储驱动并入其中。需要注意的是，Windows 2000/XP以后的操作系统中已内置了440BX（包括）以前的Intel芯片组最新驱动，且厂商也不再更新，所以无需安装主板驱动了。

另外要注意的是，有时厂商也会推出一些“组合”芯片组的主板，其南桥和北桥采用不同厂商的产品，技嘉的GA-7DX就是这样一款产品，其北桥采用AMD-761，南桥则是VIA的VT82C686B，这类主板需要分别安装两个厂商的芯片组驱动。此外，有些厂商可能还会在主板上加入一些板载芯片，以实现更多功能，包括RAID、USB 2.0、IEEE 1394、LAN等。这些功能有的已被新一代芯片组所集成，有的还没有，想驱动这些硬



ATI显卡的Direct3D设置，注意TRUFORM和V-Sync均已关闭。


ATI显卡的OpenGL设置。


用Powerstrip关闭NVIDIA显卡的Direct3D V-Sync。

件，最好是查看主板说明书，搞清楚它们的出处，然后分别去下载驱动（随主板附带的驱动盘里也有）。

接下来就是大家最关心的显卡驱动了，由于这方面的内容较复杂，且相关文章很多，这里不再详述，只提一些关键的注意事项。

无论NVIDIA还是ATI，它们的驱动都是针对特定操作系统，一般都是Win9X系列和Win2000/XP系列各有一套驱动，不能通用，下载前必须看清楚。这些显示驱动中的调节项目都不是很丰富，要想充分优化显卡，就必须使用第三方软件，比如通用型的Powerstrip、专用型的RivaTuner（针对NVIDIA显卡设计）和R3D Tweak（针对ATI显卡设计）等。不过一般用户并不需要那么多的调节选项，只要注意几项比较影响性能和画质的调节即可。

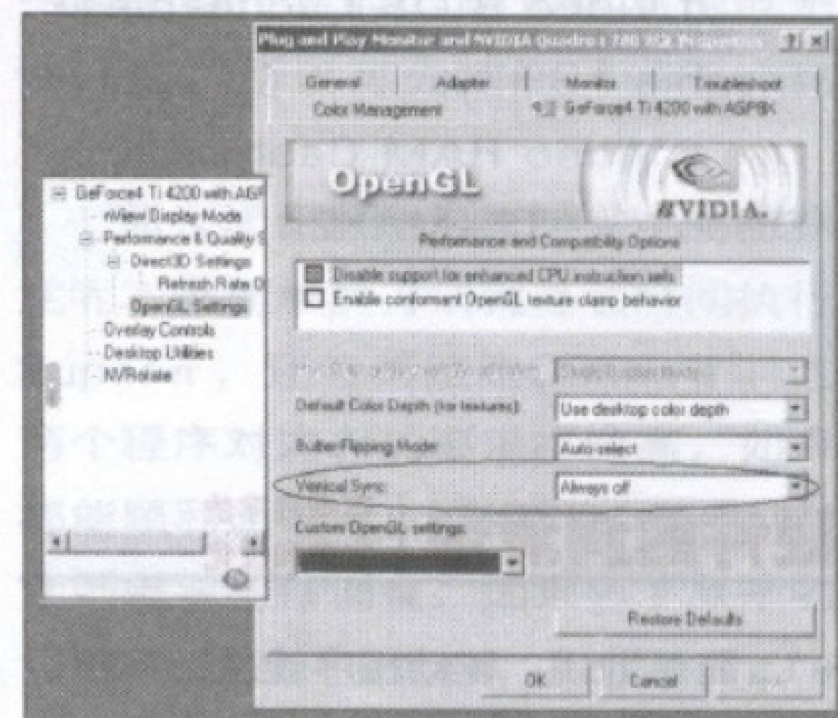
关闭“垂直同步刷新”（V-Sync）。V-Sync是微软最先倡导的显示模式，即显卡与显示器之间同步。开启这种模式时，游戏帧数就受到显示器的限制，如果显示器刷新率设为85Hz，那么游戏帧数将不会超过85fps。其实开启这种模式一般不会改善游戏画面，只是在个别情况下可避免纹理错误或画面破裂的情况，所以如果没有发现游戏画面有什么问题，完全可以关掉这个项目。

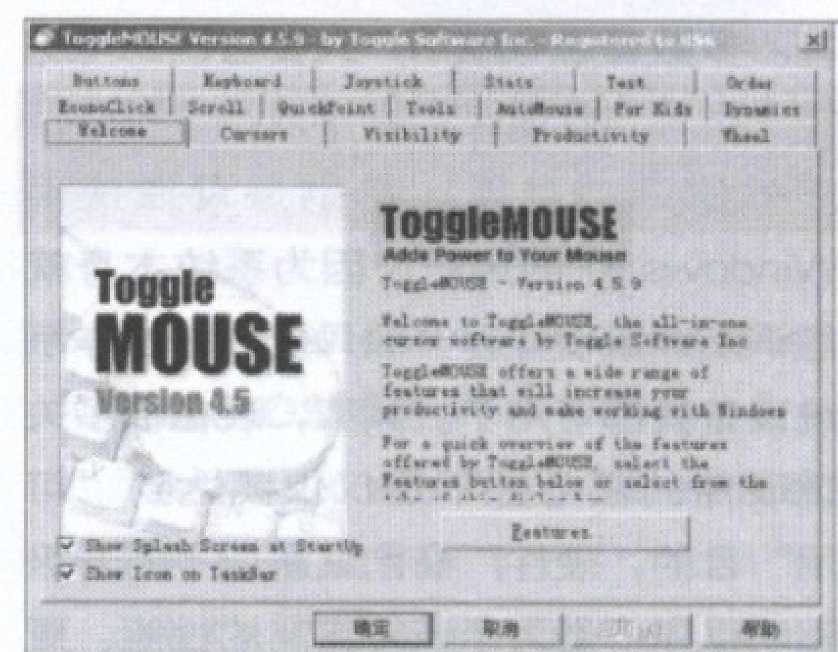
TRUFORM是ATI开发的一种用于改善画质，使画面更平滑的技术，其实也就是FSAA（全屏抗锯齿）。我们的建议是，除非你能在玩CS或Quake时，感觉到敌方脸部的细节表现不够圆滑（谁在玩游戏时会注意这些呢？），否则最好将它关掉。众所周知，FSAA是消耗显卡处理能力的大户，但使用较低倍的抗锯齿对画面的改善又很有限，还不如提高游戏解析度更实在，所以一般情况下不要开启这个选项。

如图所示，在ATI的驱动界面中可方便地关闭V-Sync；而NVIDIA的驱动界面中只能关闭OpenGL的V-Sync，如果想关闭Direct3D的V-Sync，则需借助PowerStrip这样的第三方软件，右键单击系统托盘中的图标，在“Performance profiles”菜单项中选择“Configure”项，在界面中先勾掉“Disable support for driver options”项，然后才可进行修改，选中“Disable vertical sync”项即可。

显示器的驱动往往会被人们所忽视，对于普通用户它确实不很重要，一般只要选择“即插即用显示器”就能很好地工作，但有时一定要注意刷新率设置，因为显示器对人眼最大的伤害就来自于闪烁，根据现在显示器及显卡的水准，我们建议设置为85Hz或以上。对于从事平面设计等工作的人员来说，显示器驱动就很有用了，特别是配合显示器厂商提供的颜色配置文件使用，可使得显示器、制图软件、扫描仪和打印机的颜色最大可能地取得一致，这样就能实现真正意义上的“所见即所得”。

现在多媒体键盘越来越多，如果没有驱动就只能当普通键盘用，超过三键以上的鼠标也需要驱动才能使用。即使是普通的鼠标，也可安装罗技等大厂商的通用驱动，里面往往有更多的调节项，用起来更顺手，比如双击速度、滚轮速度和指针移动速度等，都是很重要的调节参数。如果想进一步丰富鼠标的功能，还有很多第三方的鼠标程序，如ToggleMouse就是很不错的一款软件，界面如图所示。


NVIDIA显卡的OpenGL设置，注意V-Sync已关闭。


功能极为丰富的ToggleMouse，各种鼠标设置尽在掌握。

终极加速 超频

如果我们把软件优化比作市政工程里面的道路维护，那么接下来的硬功夫就有些像把普通马路改造为高速路，而它带来的性能提升一般要比“小打小闹”的软件优化来得明显，这就是超频。

超频，顾名思义就是强迫电子产品超越其额定设计频率，在更高的频率下工作，从而获得更好的性能。虽然我们一直讲某款CPU是多少MHz或GHz，但这只表明它可以并被建议工作在该频率下；而实际实现这个频率的是主板上的频率发生器，其工作就

是产生脉冲。想想自己跳动的心脏吧，我们可把这种“跳动”看作人体的脉冲。脉冲的单位是赫兹（Hertz，Hz），意思是每秒发送脉冲的次数，数值越大，工作的“干劲”就越足。

赫兹是一个很小的单位，多年前民用级产品上就出现了上百万赫兹的CPU，例如诞生于1974年的Intel 8080，频率为2MHz。近30年后的今天，我们能买到的CPU频率高达3GHz，也就是每秒30亿次脉冲，多么壮观的数字啊！

为谋求更高的性能，超频在上世纪90年代末开始进入高潮，也使DIY（Do It Yourself）一词和超频结下了不解之缘，从那个时代过来的老鸟，基本上都曾对自己的爱机痛下杀手。超频的对象比较广泛，常见的有CPU、显卡、内存，有些发烧友甚至对硬盘这样的设备超频。虽然超频能带来较明显的性能提升，但伴随而来的副作用也不小，高发热及现在大家所熟悉的电子迁移，都让电子产品备受折磨，甚至早早夭折。

在此郑重提醒大家，任何超负荷工作对电子产品都是有害的！超频会影响系统稳定性，而且很可能会对硬件造成永久性损害！我们原则上不建议超频，因此这里介绍的方法仅供参考；大家动手前务必慎重考虑，后果请自行承担。

一、提升核心“竞争力”——CPU的超频

设计CPU的工程师可全权掌握其结构，却无法进入硅片内部监督CPU的制造，因此CPU厂商也无法精确测定一块处理器的最高工作频率，而只能确定一个大致范围。为保证质量，厂商的频率标注通常比较保守，一些品质上佳的CPU往往被标注为低频型号（比如一块最高能工作在2.0GHz的P4被标为P4 1.8GHz），这样就留出了超频空间。

1.预备概念

（1）系统时钟频率（System Clock）

电脑的众多组件需要协同工作，为达到这种协调就产生了系统时钟频率（外频），不同组件都和它有着简单的倍数关系。以100MHz外频的系统为例，PCI频率就是它的1/3＝33MHz，AGP频率则是它的2/3＝66MHz。

（2）前端总线频率（FSB，Front Side Bus）

系统时钟频率从物理上解决了频率发生器的成本问题，但显然不能停留在这么低的频率上，于是CPU厂商便开发出一种单周期多次采样的技术，目前流行的有DDR（Double Date Rate，双倍数据传输）和QDR（Quad data Rate，4倍数据传输）两种，分别对应AMD的Athlon和Intel的P4。这样，133MHz外频的P4系统的FSB便是533MHz。

（3）倍频

为在不改变系统时钟频率的前提下有效提升CPU频率，便出现了倍频的概念。CPU核心频率＝系统时钟频率×倍频，这就是最基本的超频原理公式，乘号两边任意数字的增加都能起到“超”的目的。

> **分频技术**
>
> 随着处理器主频的攀升，系统时钟频率（外频）也随之增加，但PCI及AGP仍必须工作在标准频率下，分频技术应运而生。分频的意思就是分割外频，使PCI/AGP得以工作在标准的33MHz/66MHz频率下。目前最常用的是4分频和5分频；例如133MHz外频的系统，PCI频率就是133MHz÷4＝33MHz（AGP乘以2即可），依此类推。
>
> 如果使用的主板只支持到4分频，那么提高外频就比较危险（如166MHz），这时PCI频率将达到166MHz÷4＝41.5MHz，而AGP显卡更是在83MHz下运行，很难保证硬盘和显卡不出问题！因此在选购主板时一定要查阅相关资料，看有是否提供5分频、6分频甚至锁定PCI/AGP频率的功能（后者能一劳永逸地解决问题）。当然，稍高一点的PCI/AGP频率能提升部分性能，也算是另类超频吧。

2.超频成功率的影响因素

超频的原理虽然简单，但它所受到的牵制却很多，可谓牵一发而动全身。

（1）制造工艺

通常说的“制造工艺”实际上指工艺尺寸：一块硅晶圆片上集成的数以亿计的晶体管之间的连线宽度，或者说是芯片的最基本功能单元门电路与门电路间的连线宽度，目前的CPU中这个值一般以μm（微米）为单位。这个连线宽度越小，单位面积晶片上能集成的晶体管自然更多，也能提供更快速的电路切换，因此频率就能提升到更高的水平（工作电压的下降也客观上降低了散热的要求）。也就是说，更先进的生产工艺意味着可能拥有更高的工作频率。

（2）核心电压

即CPU内部组件（包括各级缓存）的供电电压。在标准频率和电压下，CPU能良好地工作，但一旦提高频率，缓存（特别是2级缓存）的脉冲信号就变得模糊起来，具体现象就是死机和程序出错。解决方法就是提高核心电压，使脉冲信号变得更清晰，但这也会带来负面影响：发热量增大和电子迁移的产生。

（3）内存品质

和CPU一样，内存芯片也由大规模集成电路组成，同样有频率上限，它取决于生产工艺、设计能力等诸多因素。内存的速度一般以“纳秒”（ns）来标称，最高频率取决于内存颗粒的反应速度：工作频率＝1000÷纳秒参数。当然，对于品质上佳的内存，我们完全可像CPU一样超频甚至加电压。

（4）周边设备

一般情况下我们不可能使用一台没有硬盘、显卡、声卡、网卡、鼠标、键盘……的电脑，超频后的系统经常工作在非常规外频下，例如83MHz、115MHz等，这会直接影响PCI/AGP等周边设备的接口频率。以83MHz为例，PCI设备将以41.5MHz

运行（2分频时），大大超过33MHz的标准频率，对于习惯"安逸"生活的硬盘、声卡来说这无疑是非常严峻的考验，读写错误、播放音乐无声都是常有的事，因此超频时过高的外频往往不为人所取，而提高倍频则是较为安全的方式。

非额定工作状态（超频、加电压）对大规模集成电路芯片的影响

根据U=IR（电压=电流×电阻）这个简单的物理公式，暂定R不变，提高等式左边的U，右边的I也会提高；再综合热量与电流的平方关系，可得知提高一定电压（此时电流增量为A），发热量将提高A^2，这是加电压的第一个影响——高热。

更好的CPU制造工艺能有效降低处理器的核心工作电压，而且也必须如此，因为如果不降低核心电压，甚至提升电压，结果会是什么呢？答案是电子迁移。电子迁移（Electro-Migration）指电子流动所导致的金属原子移动现象。在电流密度很高的导体上（例如处理器内部），电子的流动会给处理器上的金属原子一个动能，电流越强、温度越高，动能越大，金属原子就会脱离金属表面四处流窜，导致金属表面出现坑洞和小丘，造成永久性伤害，这种慢性的伤害就像洪水一样慢慢吞噬芯片，直到其最终报废。


电子显微镜下的电子迁移

下面我们给出两个热量计算公式，大家可根据热量提升幅度，看看超频时是否需要更换散热器。两者常常同时进行，这时需要再次叠加。

超频增添的热量a=额定热量×（超频频率/额定频率）

超频增添的热量b=额定热量×（超频电压/额定电压）^{2}

3.Intel CPU的超频

整体上看，Intel的CPU较容易超频，成熟的工艺和CPU自动保护机制是其优势。

（1）CPU的选择

并不是每块CPU都有很好的超频能力，不同生产工艺、产地、批次的同型号CPU都有个体差异。从生产工艺上讲，微米数当然是越小越好，CPU的生产工艺往往伴随内核的重新设计而变更，例如同为P4 1.8GHz，新Northwood核心（0.13μm）的就比旧Willamette核心（0.18μm）的好超。

为便于保修和区别，制造商会在CPU上标注一系列编号，分别表示CPU型号、工作参数、产地、生产日期等重要信息，相同批次的CPU往往具有类似的超频性能，因此如何辨识它们就显得比较重要。

下面是一块P4赛扬的编号图，让我们仔细看看。



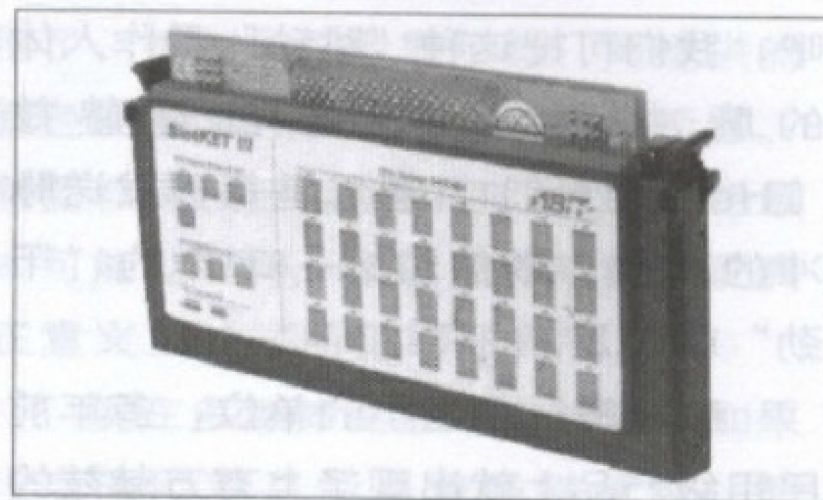
测试用的P4赛扬 1.7GHz

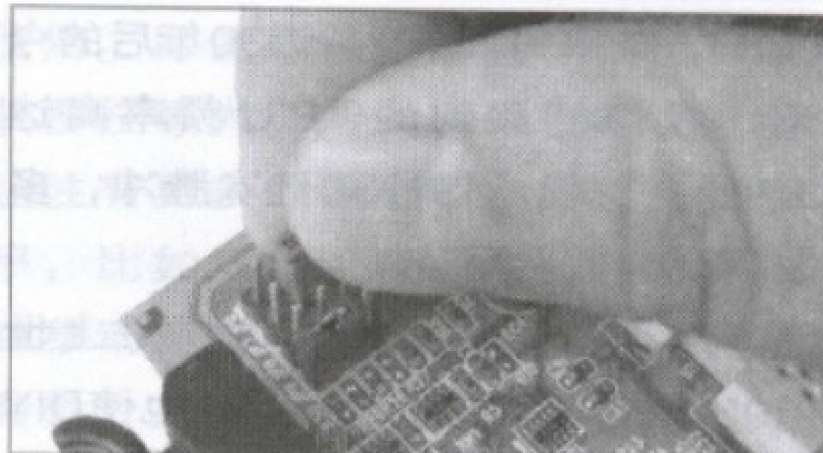
第3行标注的是CPU频率/L2缓存/前端总线频率（FSB）/工作电压；其中FSB对于识别不同型号的P4 CPU很关键，以P4 2.4GHz为例，400表示400MHz FSB的P4 2.4A，533表示533MHz FSB的P4 2.4B，800则表示800MHz FSB的P4 2.4C。第4行最前面的"SL68C"也很重要，它是CPU的S-Spec标识，可通过它在Intel网站查出CPU的详细指标，后面的英文标注了它的产地（哥斯达黎加）。第5行是产品序列号，但对超频来说没有FSB和S-Spec标识重要。

（2）如何超频

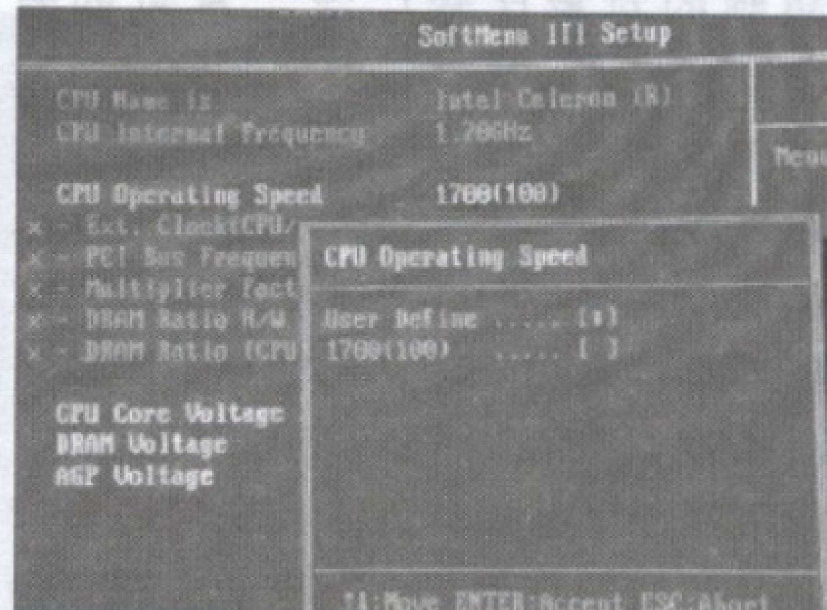
早期的超频需要通过主板或转接卡上的跳线改变CPU外频或倍频，称为硬跳线；后来厂商在主板的BIOS中提供外频和倍频设置，称为软跳线，这大大方便一般用户的超频操作。由于Intel很早就锁定了CPU的倍频，且无法破解（除非是我们手头这种未锁频的P4工程样品），因此只能通过提升外频的方式超频。

a.硬跳线图解

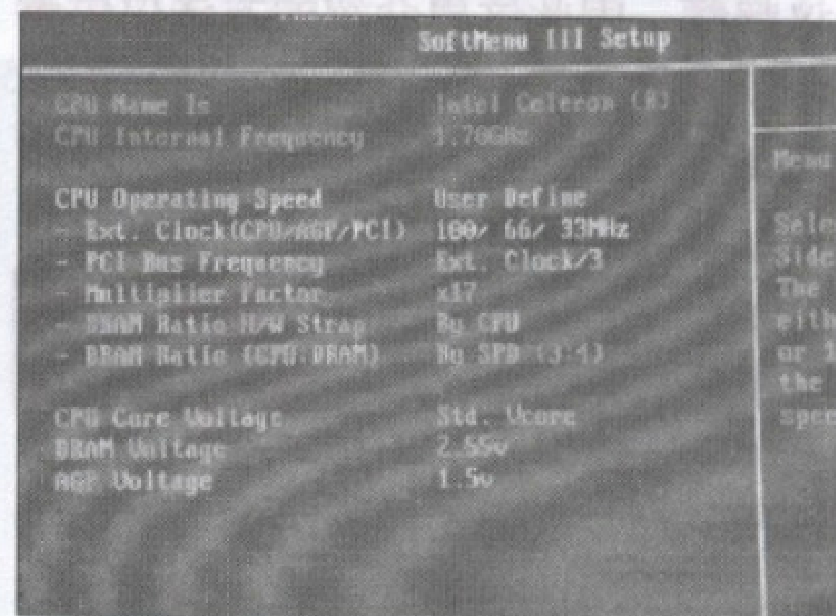

早期的升技SlotKET Ⅱ 转接卡，典型的硬跳线方式。


当使用66MHz外频的赛扬CPU时，可用转接卡跳线强制设为100MHz外频。

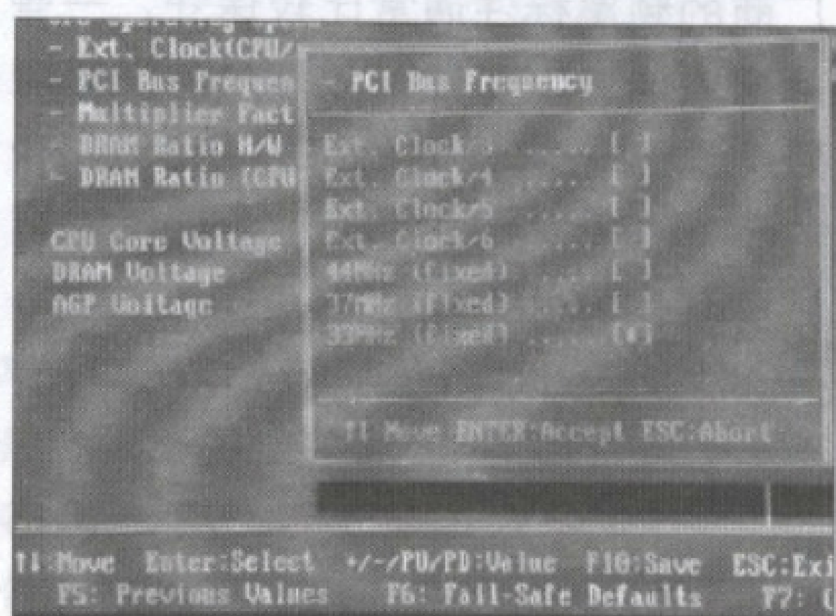
b.软跳线图解



升技主板一贯拥有不错的超频能力，这是一块升技BH7，选择SoftMenu Ⅲ中"user define（用户设置）"便能手动设置外频和倍频（对锁频的CPU无效）。



外频设置，这里如果设成110MHz（标准外频为100MHz），赛扬1.7GHz（100×17）便超到了1.87GHz（110×17）。



分频设置，可设置6分频和固定33MHz PCI频率。

（3）稳定原则

对于真正的DIY爱好者来说，超频的目的是使用而不是炫耀，稳定是压倒一切的原则，因此超频后首先要做的事情就是测试稳定性。

建议在超频前查阅一下相关资料，以便掌握合适尺度，检查散热器并做好相应的资料备份工作也非常重要。第1次提升外频的幅度不可过高，5MHz是比较保险的跨度，接着最好以1~2MHz为单位步进，每次提升后都进行一下稳定性测试，大致标准为（所有项目都必须通过）：1.正常启动Windows 2000/XP；2.通过Sisoft Sandra 2003相关测试；3.执行Super π约半小时；4.循环执行3DMark2001约半小时。测试虽有些费时，但必不可少。

如果不稳定可提升核心电压，内存超过标称工作频率工作时也可使用同样方法。注意！提升的幅度不宜超过额定电压的10%，否则会严重影响芯片寿命，甚至立即烧毁！因此一般不建议加电压超频。

如果频率提升超过了极限，可能造成电脑无法启动，一般情况下只需清除CMOS即可恢复最保守的状态。当测试出能稳定工作的最高频率后，最好降低数MHz外频以保证正常使用，并加强系统散热。

（4）超频的性能提升范例

我们做了一个简单测试，这是赛扬1.7GHz超频前后的成绩对比（Super π运算时间越短越好，其他项目都是越高越好，下同），显卡为ATI RADEON 9500 Pro，CPU超频幅度为10%，可感受到明显的性能提升。

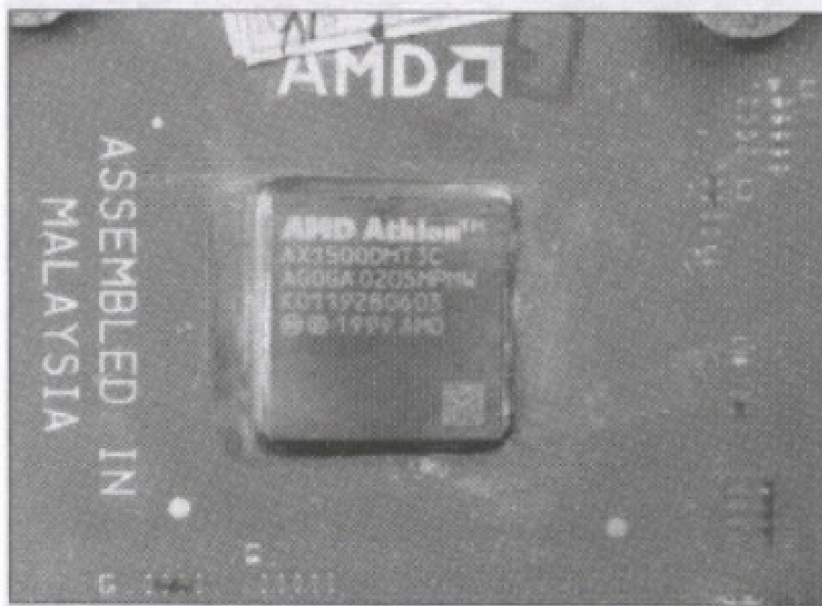
频率/项目	Super π	3DMark2001SE默认测试	QuakeIII HQ 1024X768
1.7GHz	2分14秒	8007	157
1.87GHz	2分7秒	9618	177.4

4.AMD CPU的超频

有了上面的知识，这里只简单介绍Athlon XP的编号方式，并通过一款Palomino核心的Athlon XP 1500+实战讲解。

（1）CPU的选择

现在主流的Athlon XP有Palomino、Thoroughbred（Ao/Bo）及Barton几种核心（依次更新）。其中超频性能最好的当数Thoroughbred Bo版的，0.13μm工艺和133MHz外频让它非常容易提高倍频，且相对老版Athlon XP复杂的破解而言，它的倍频破解只需连接L3桥中的最后1对铜桥。



Palomino核心Athlon XP 1500+，注意位于核心右上方的L1铜桥。

先让我们看看Athlon XP编号的意义，从第2行开始，“AX1500DMT3C”中AX代表Athlon XP系列（AXDA为Thoroughbred核心），1500代表CPU的PR频率（并非实际工作频率），D代表封装方式（D=OPGA，A=PGA，M=卡匣式，其他为TBD），M代表工作电压（S=1.5V、U=1.6V、P=1.7V、M=1.75V、N=1.8V，新核心CPU电压较低，一般是S和U），T代表工作温度（Q=60度、X=65度、R=70度、Y=75度、T=90度、S=95度），3代表二级缓存容量（1=64kB、2=128kB、3=256kB、4=512kB），B代表最大总线频率（A/B=200MHz、C=266MHz、D=333MHz）。“AG0GA 020SMPMW K0119280603”是CPU序列号，由于Athlon XP超频能力差异较大，很多时候只凭编号也无法肯定是否好超，只能通过实践验证了。

值得一提的是，两种Thoroughbred核心（Ao和Bo）的超频能力不同（后者更容易超），区分方式为：CPU编号第一行的最后5位如果是DUT3C，则肯定是Bo核心，如果是DLT3C则不一定；此外可观察CPU编号第2行的第5位字母，为A的是Ao核心，为B的则是Bo核心。

（2）破解倍频

Thoroughbred（Ao/Bo）核心Athlon XP只需连接L3的最后一对铜桥就能破解倍频，相当方便。为照顾大量使用老Athlon XP的用户，我们选择了一款Palomino核心的CPU破解。

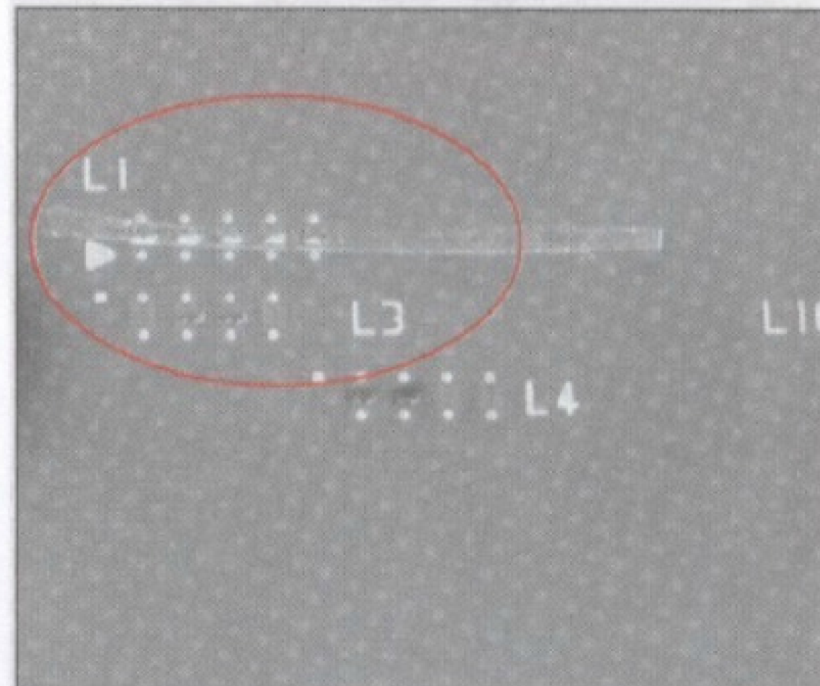


工具一应俱全，准备动手了！

请准备好下列工具：剪刀、电工刀、棉签、无水酒精、透明胶、大头针、尖嘴钳，以及导电银漆（在电子市场能买到，一小瓶约100元，最好与朋友合买）。

用酒精彻底清理CPU表面，特别是L1铜桥一定要清洁干净。电工刀和大头针也需要简单清洁，最好用酒精擦拭一下，除去油渍。

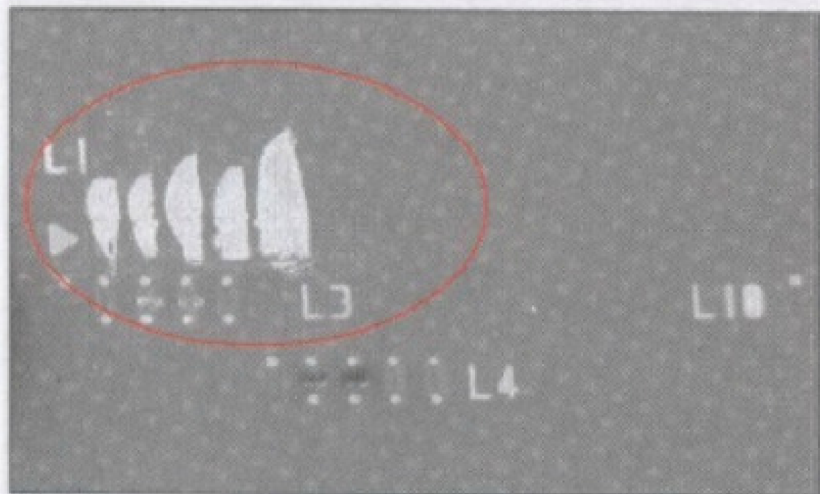

不可忽略的清洁过程。



填补铜桥中间的凹洞，并用透明胶粘上，以便涂抹银漆。

用电工刀划出极细的一条透明胶，宽度刚好能覆盖L1铜桥中间的凹洞，贴上去，也可用涂改液来填充这些小洞。

接下来就到了最关键的一步：用银漆连接L1铜桥，涂银漆的工具可用大头针制作：将针尖用尖嘴钳折弯，用起来非常顺手。切记不可将银漆涂抹到其他地方，如涂抹不当，可用酒精清洗掉重新开始，需要一些耐心。



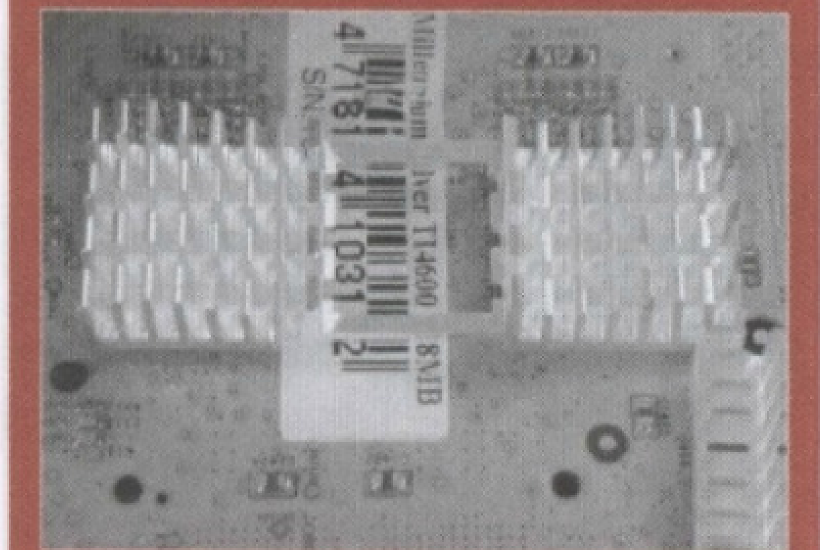
完成破解后的CPU。

接下来进入BIOS进行倍频的设置，即可完成破解。如果破解不成功，一定要将CPU清洁干净后再重新进行。

超频后的散热

对于超频者而言，散热既是成功的关键，也是维系超频成果的有力保障。为得到免费的频率提升，我们往往需要添置更多的设备，颇有些"挖东墙补西墙"的感觉。如果只是提高了十几或上百MHz的频率，大可不必担心；但对于数百MHz的频率提升就要小心了，强力的散热器是必不可少的！常见的CPU散热器分为风冷型和液冷型，前者主要依靠风扇的力量带走热量，更经济、安全；后者利用液体的高比热带走热量，效果更好，但售价偏高，且安装时需要较强的动手能力。

显卡超频时也需要注意散热，


显存散热片

名牌大厂的产品散热器设计较好，一般没必要更换，而那些杂牌产品往往需要另行更换强劲的风扇；显存散热片对超频也很有帮助。

大多数机箱都留有机箱风扇的空位，炎炎夏日为机箱通风是很有必要的。为保护人体健康，还是不要敞开机箱盖了，买个机箱风扇吧。硬盘散热器的争议很大，因为风扇的震动对硬盘有一定影响，最好还是利用机箱里的空气流动自然散热。

对于那些超频狂人而言，内存也是需要散热的，不妨欣赏一下这款带风扇的内存散热器。



TT的内存散热器

二、获得更强劲的3D性能——显卡超频

显卡超频似乎得到更多游戏玩家的青睐，因为目前高频CPU超频不容易，且似乎已没有太大必要，反而是用于娱乐的显卡迫切需要性能提升。与CPU超频不同，显卡超频即使出现问题，一般也只会对显卡本身造成损害，不会伤及其他设备。当然这不代表我们支持无限制的显卡超频，和CPU超频一样，大家也要自己考虑风险问题。

1.预备概念

（1）显示芯片内核频率

和CPU频率的概念差不多，越快越好，它极大地影响填充率等硬性指标。由于显示芯片内部集成晶体管数量远多于同期的CPU，因此核心频率的提升并不很快，古老的Voodoo2就已达到100MHz，而GeForceFX 5800 Ultra也不过500MHz，比CPU低了许多。

（2）显存频率

显存对显示芯片的重要性丝毫不亚于内存之CPU，其频率高低对性能的影响非常敏感。显存带宽的计算方式和内存带宽一样，高带宽对于高分辨率及FSAA下的性能都有非常积极的影响。

（3）AGP电压

分为AGP电压和显存电压，关系类似CPU核心电压和内存电压。其实更为重要的是AGP插槽的电流强度，一般供电不足多指电流超过了主板负荷。现在的主板一般留有余地，像RADEON 9500/9700及GeForceFX 5600/5800/5900系列显卡都可以单独接电源，能减轻主板供电负担。

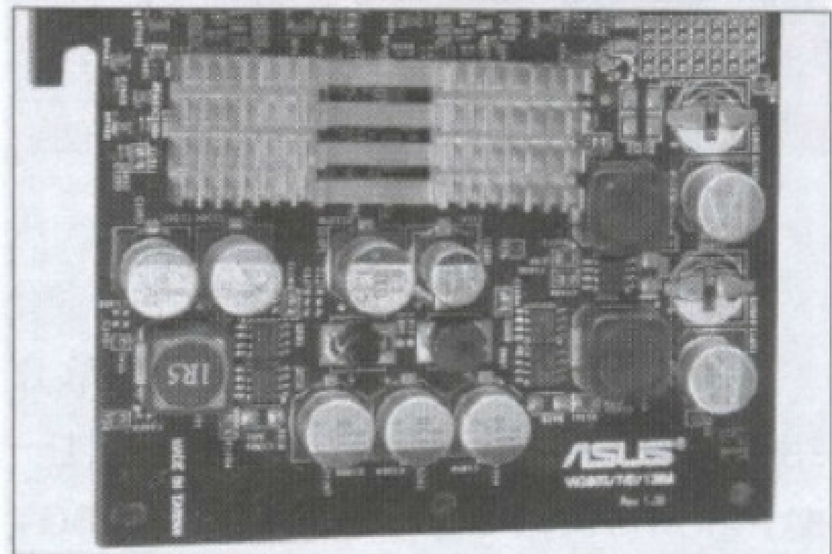
2.显卡超频的影响因素

（1）显示芯片制造工艺

一般制造工艺越先进，超频性能越好（如RADEON 9600系列），0.13μm已被显示芯片采用。相同工艺下，集成度较低的产品往往能超到较高水平（R7500就比R8500好超）。

（2）显卡做工

首先是布线，良好的显卡布线应工整，显存到显示芯片的走线距离应该相当；采用4层或6层板的产品布线就从容多了，PCB板表面上看不到太多的电路走线。其次是电源部分，稳定的电流供应是超频成功与否的关键，看看华硕V9280S显卡的供电部分，就可大致了解什么样的电源设计适合超频。此外，元件的优劣也是需



华硕V9280S显卡（GeForce4 Ti4200-8×）的供电部分。

要考虑的因素，名牌大厂的产品总令人放心些。

（3）显存品质

显存品质对超频特别关键，选购产品时最好选择采用名牌大厂（如现代、三星）显存的显卡。速度越快的显存越有利于频率的提升，像ATI的原厂产品为保证显示品质往往留有额外的余地，例如我们手头的一款RADEON 8500 LE，采用现代3.6ns显存，可从250MHz轻松超频至275MHz。当然也不能单纯通过个体判断，一些小厂为保证其产品正常工作，不得不让显存工作在标准频率以下，其供电系统一般都不太好。

（4）散热系统

为提高竞争力，不少厂商采用高档散热器和散热片为显卡散热。尽管正常工作时这些并不是很必要，但却提供了绝佳的超频环境。对于那些散热条件一般的显卡，超频用户可自行购买散热材料，价格并不贵。

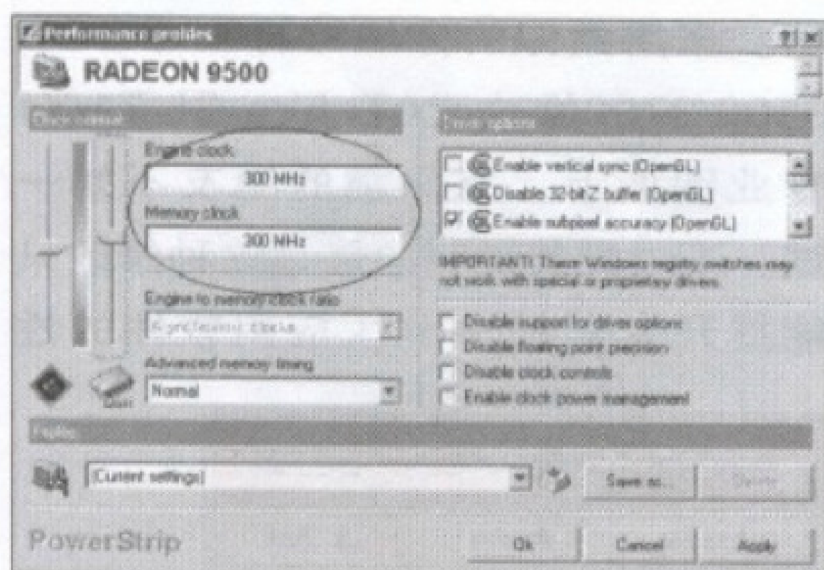
3.显卡的超频

这里只讨论独立显卡。无论何种显卡，超频方式基本分为软超频和硬超频两种。

注：RivaTuner和Powerstrip软件的详细使用方法参见本栏目过去的相关文章和评测。

（1）软超频

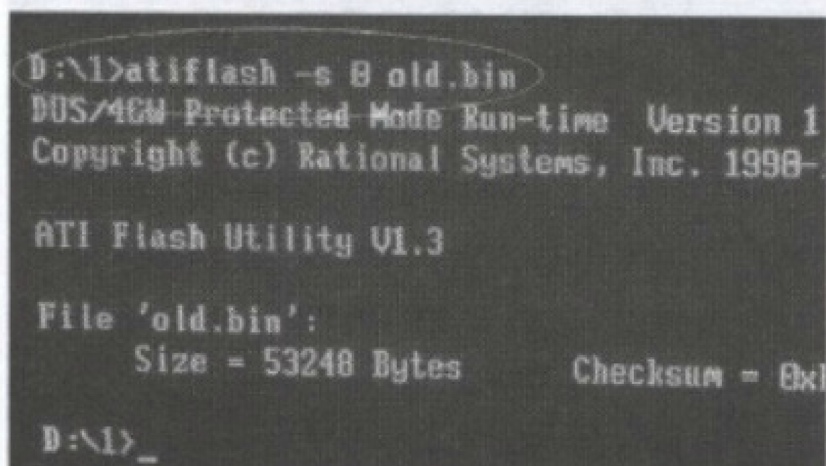
软超频是通过软件设定显卡的工作频率，这里我们用的软件是Powerstrip，显卡用ATI原厂RADEON 9500 128MB。这块卡是早期产品，采用和RADEON 9700一样的设计，所以很好超频。在Powerstrip调整核心和显存频率即可，同CPU超频一样，每次提升的幅度不要太大，可以循环跑3DMark测试超频后的稳定性。对于软超频来说，如果出现问题，一般重新启动电脑就能恢复原始设置。



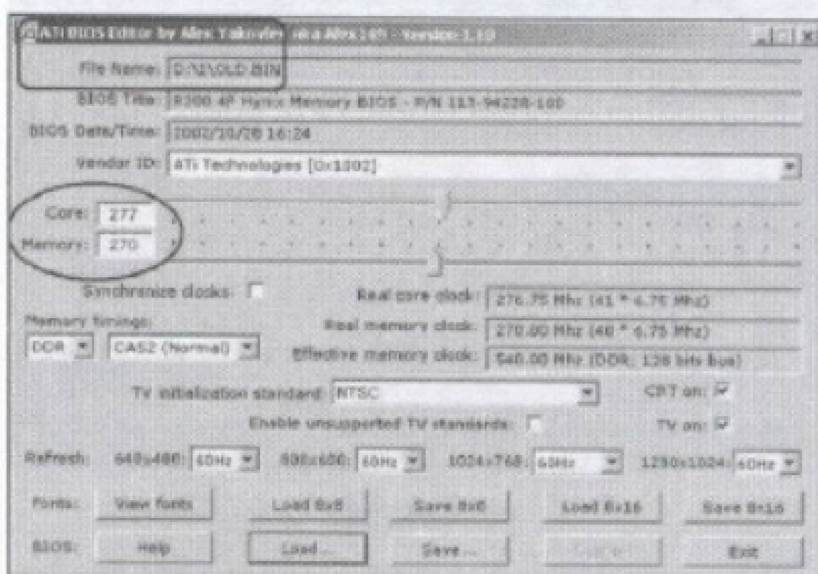
用Powerstrip超频

（2）硬超频

硬超频则是通过修改显卡BIOS中的默认频率来实现，有一定危险性，但可谓一劳永逸。显卡依然用RADEON 9500 128MB，我们下载最新版的ATIFlash.exe及ATI BIOS EDITOR（ATI显卡BIOS刷新和修改程序），将它们放在同一目录；用DOS启动盘启动电脑，不要加载任何程序及驱动，执行“ATIFLASH -i”，可查看设备编号，即adapter下面的数字，一般是0。



导出当前的显卡BIOS，命令为“ATIFLASH -S 0 xxx.bin”（xxx为文件名）。



执行ATI BIOS EDITOR，“LOAD（载入）”保存的显卡BIOS，修改频率后换名保存；然后用这个文件刷新显卡BIOS。

刷新ATI显卡BIOS的命令行为：“ATIFLASH -P 0 xxx.bin”。用这种方法可修改绝大部分ATI显卡的频率，非常方便，但务必要注意安全，万一出现问题就把原始的BIOS刷回去。NVIDIA显卡也有自己的修改、刷新工具，方法类似，限于篇幅不再赘述。

三、“旁门左道”——另类超频

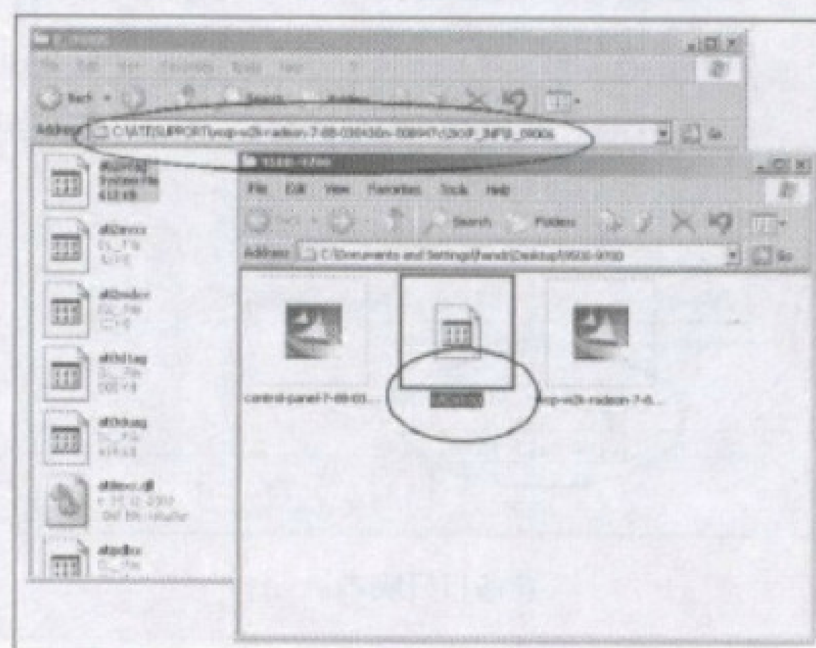
1.移花接木——显卡的“免费升级”

为有效利用资源，显示芯片厂商一般会在单一核心上开发多种产品，很多时候它们其实没有太大差异，区别是在驱动上面。只要对驱动动一下手脚，就可“偷天换日”。这里我们介绍2种比较流行的改卡方法，为保证安全都采用软件修改，效果不错。

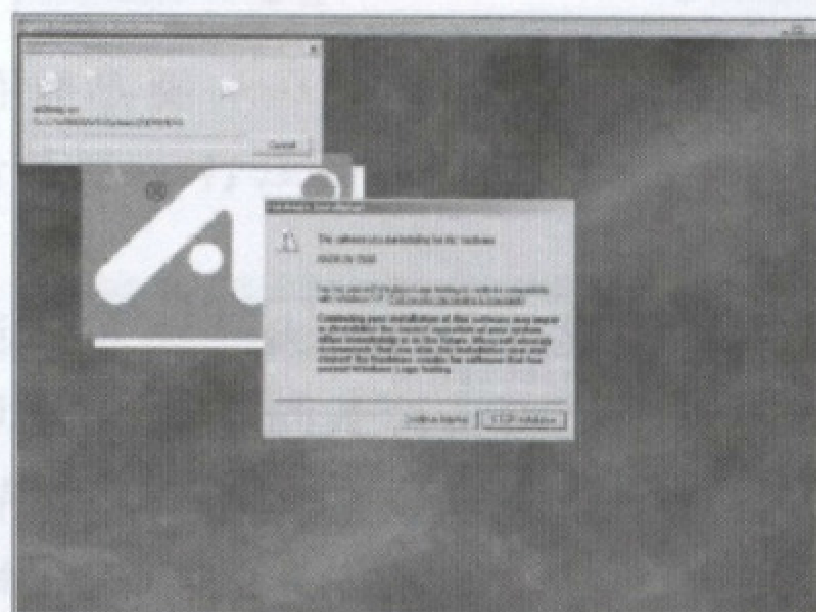
（1）RADEON 9500改RADEON 9500 Pro/9700

虽然我们可利用RivaTuner软件修改显卡设置脚本，以达到软超频效果，但最省事的就是用别人修改好的文件（我们自己制作了一个），大家可去驱动之家网站（www.mydrivers.com）下载一个现成的脚本。将驱动安装文件解压缩，把制作好的“ati2mtag.sys”文件放到该目录中。然后安装该驱动，安装过程会提示发现硬件并要求确认，点确认即可。如果你的显卡没有问题，重启后即修改成功。修改完成的RADEON 9500会打开8条渲染管道及256位显存，其实就是RADEON 9700了！

当然，现在修改R9500的成功率



拷贝ati2mtag.sys文件



发现硬件，这里仍显示是RADEON 9500，其实驱动内核已被修改。

已下降很多，如果出现花屏、死机等现象，还是换回原来的普通驱动吧。

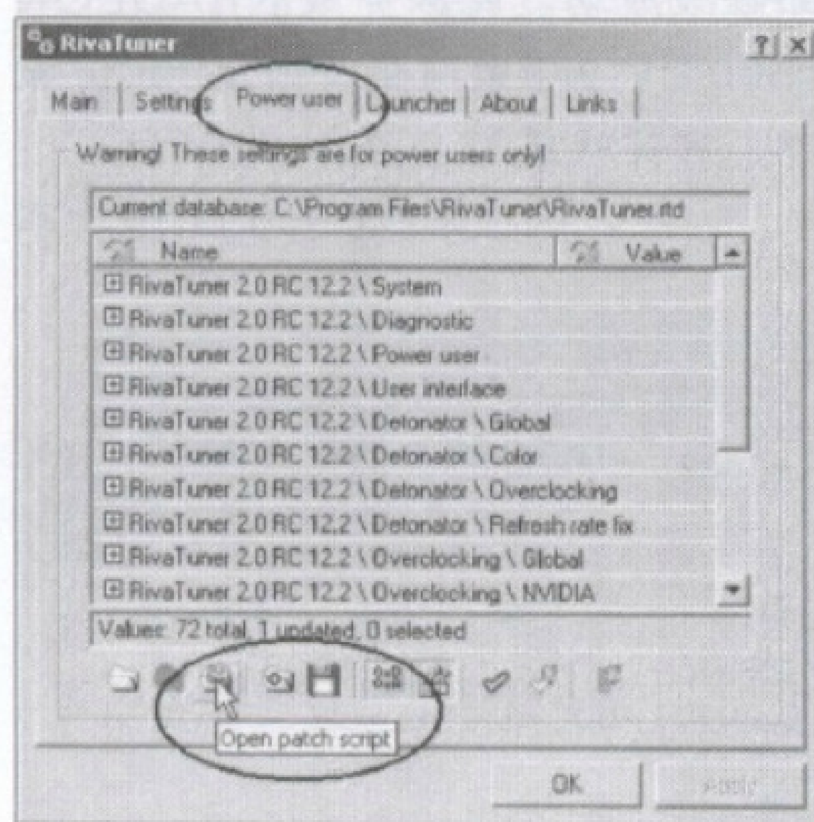
测试成绩（1600×1200）：

项目	R9500默认	R9500（300/300MHz）	R9500改R9700
3Dmark2001SE 32bit	5451	5865	7464
QuakeIII HQ设置	104.1	109.8	152.7

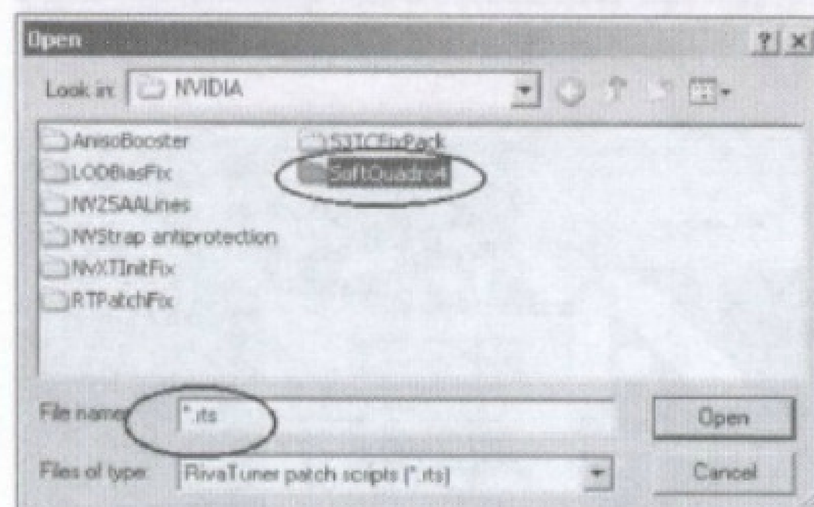
（2）GeForce4 Ti4200-8X改Quadro4 780 XGL专业图形卡

由于要对系统进行“欺骗”，不能像上面那样偷懒，还是用RivaTuner一步一步改吧，版本一定要2.0以上，这样可免除下载脚本的麻烦。这里我们用来修改的显卡是华硕V9280S（GeForce4 Ti4200-8×）。

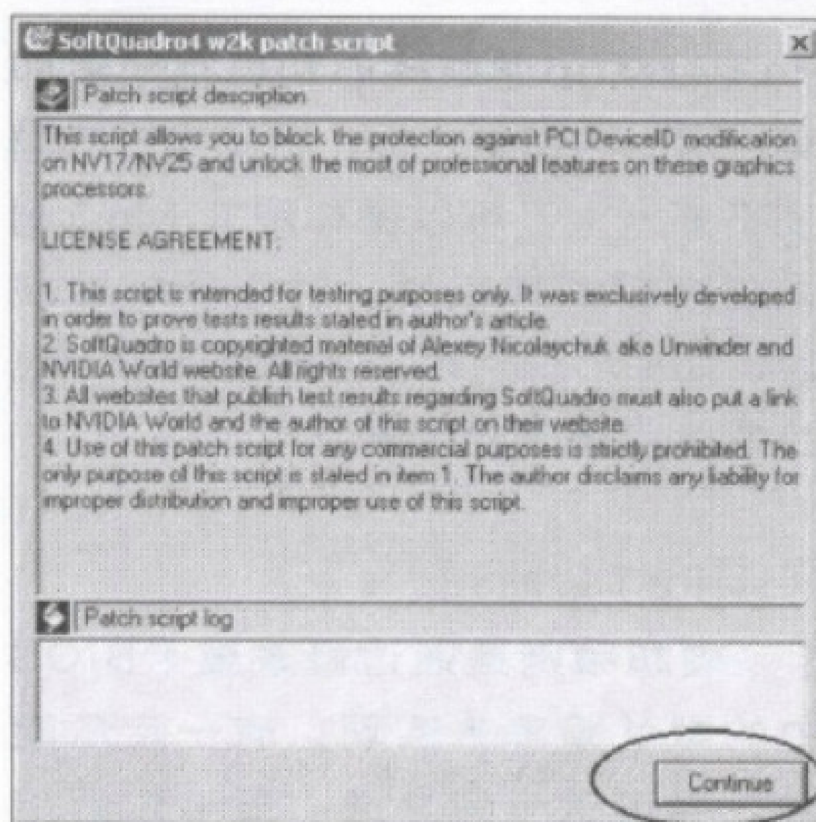
先正常安装显卡驱动，为保险起见，我们选择较老的40.72_win2k_WHQL版，注意不同版本的驱动脚本文件不尽相同。打开RivaTuner，进入“Power User”，点击下方齿轮图标的按键，进入“\PatchScripts\NVIDIA\SoftQuadro4”目录，点击“SoftQuadro4 w2k”脚本（假设用的是Win2000/XP系统）。



准备打开脚本。

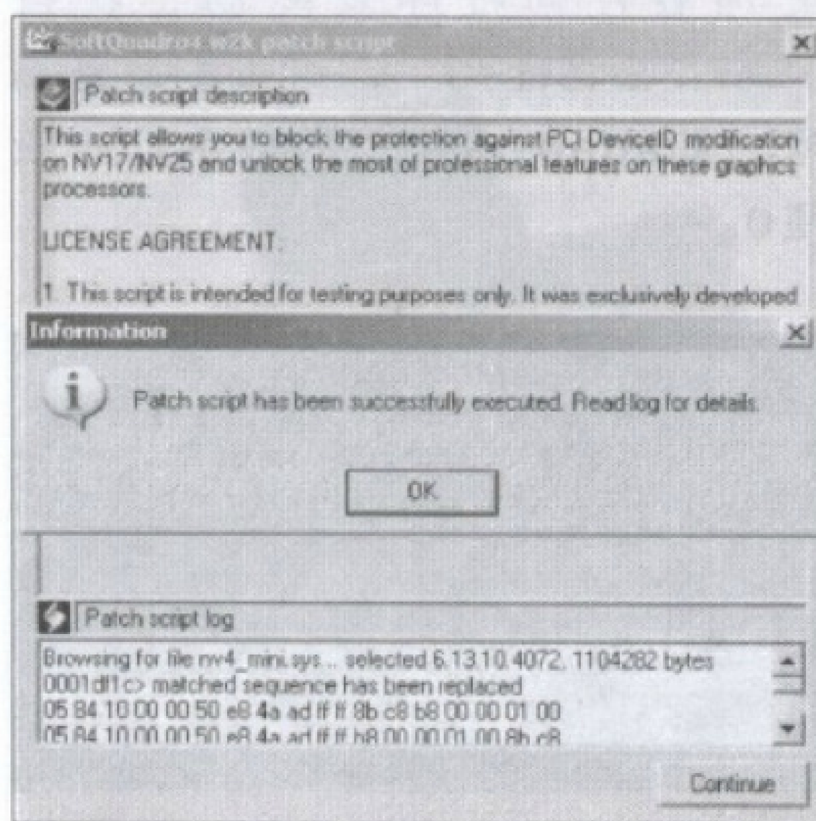


打开RivaTuner自带的SoftQuadro4脚本。

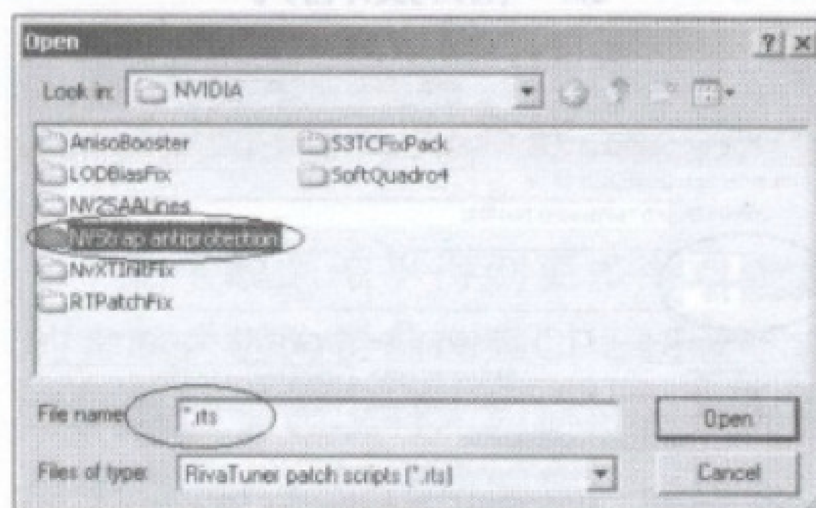


点击“continue”继续。

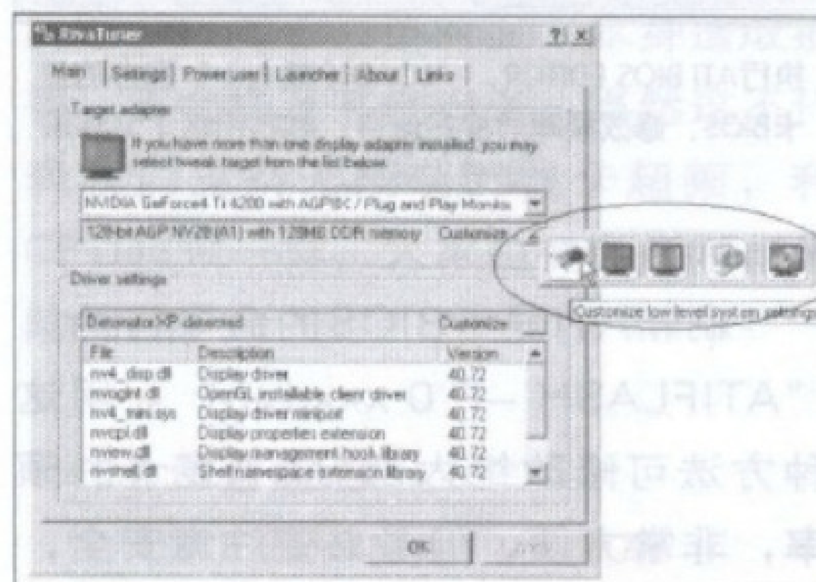
这时出来有大堆洋文的对话框，不用理会直接点“continue”，又是对话框……哦，原来是第一步破解成功。



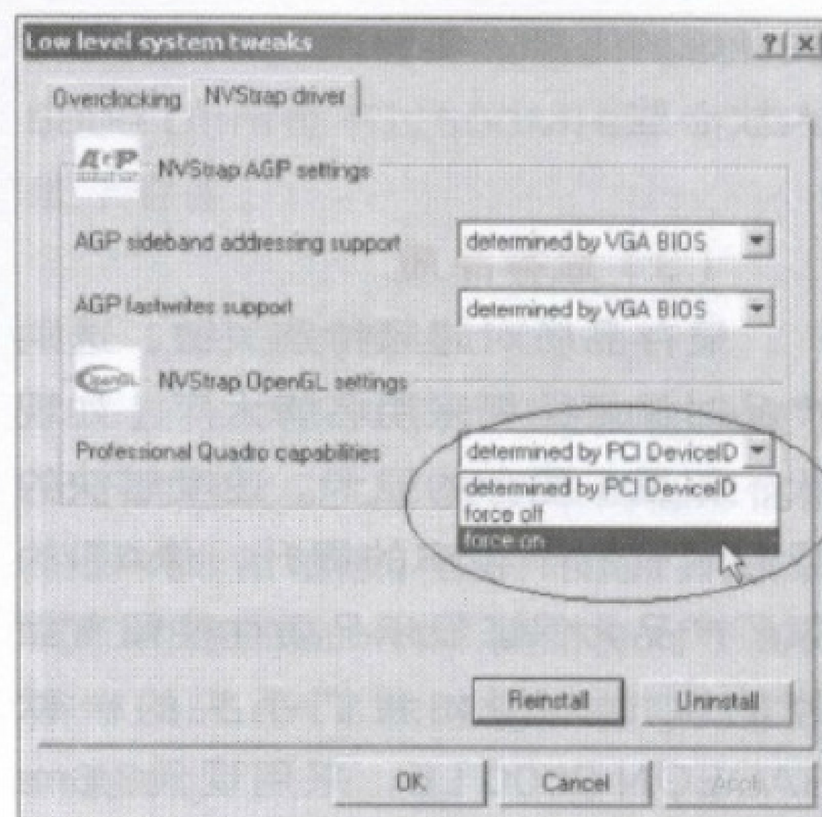
第一步破解成功。



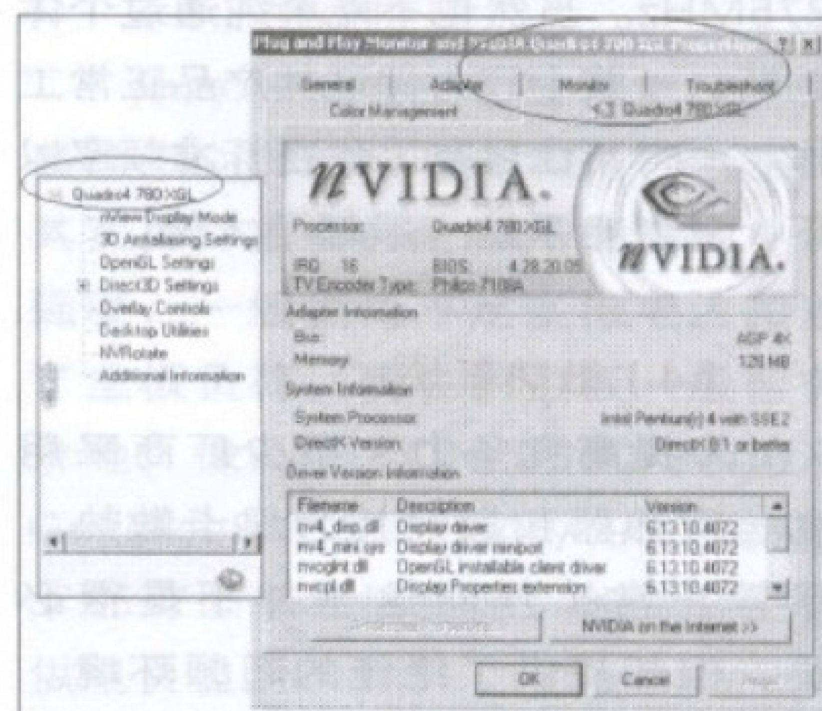
第二步破解。



第三步破解，点击第一个图标。



关键的最后一步。



成功了!

这时找到驱动安装目录，里面有一个nv4_mini.sys文件，不过这里看不到扩展名，点击确认便会提示修改成功。

重复同样操作，但这次打开的脚本文件是“\PatchScripts\NVIDIA\NVStrap antiprotection”目录下的“NVStrap antiprotection w2k”，指向的文件是上步破解成功的nv4_mini.sys。

还没完，点击“main”菜单，图中的对话框看见了吗，点那个小三角就出来了。

一开始都是灰色的，点下面的“install”（现在变成“reinstall”了）。

按照图中的提示修改，然后系统会要求重启。

发现新硬件，顺利安装，修改成功。采用类似的方法可将RADEON 9500/9700修改成ATI Fire GL Z1/X1专业图形卡，有兴趣的朋友不妨一试。不过需要说明的是，这种修改只能提升专业OpenGL应用软件的性

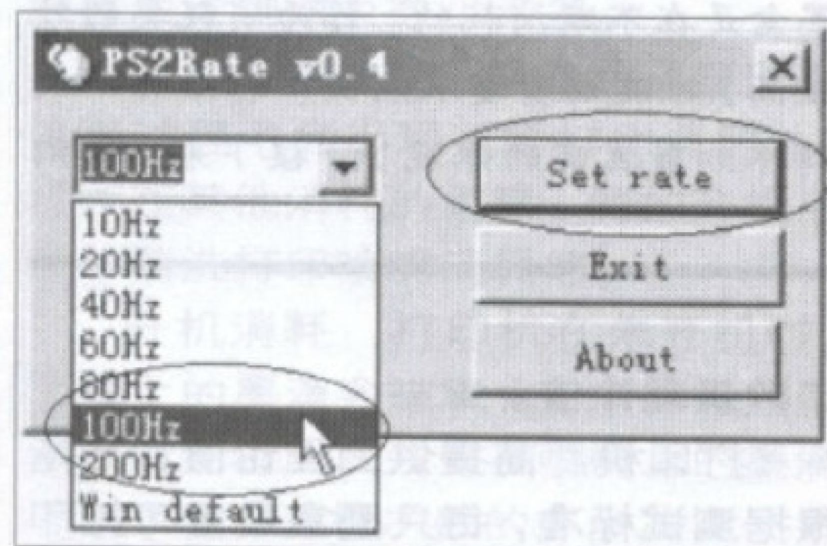
SPECviewperf 7.1 项目	3dsmax-02	drv-09	dx-08	light-06	proe-02	ugs-03
Ti4200	7.720	27.90	24.64	9.379	9.414	5.356
Ti4200改Quadro4 780 XGL	8.812	40.03	48.81	15.11	10.92	6.351

能，让你体验一下用价格高出数倍的专业图形卡的感觉，但对游戏没有什么帮助。

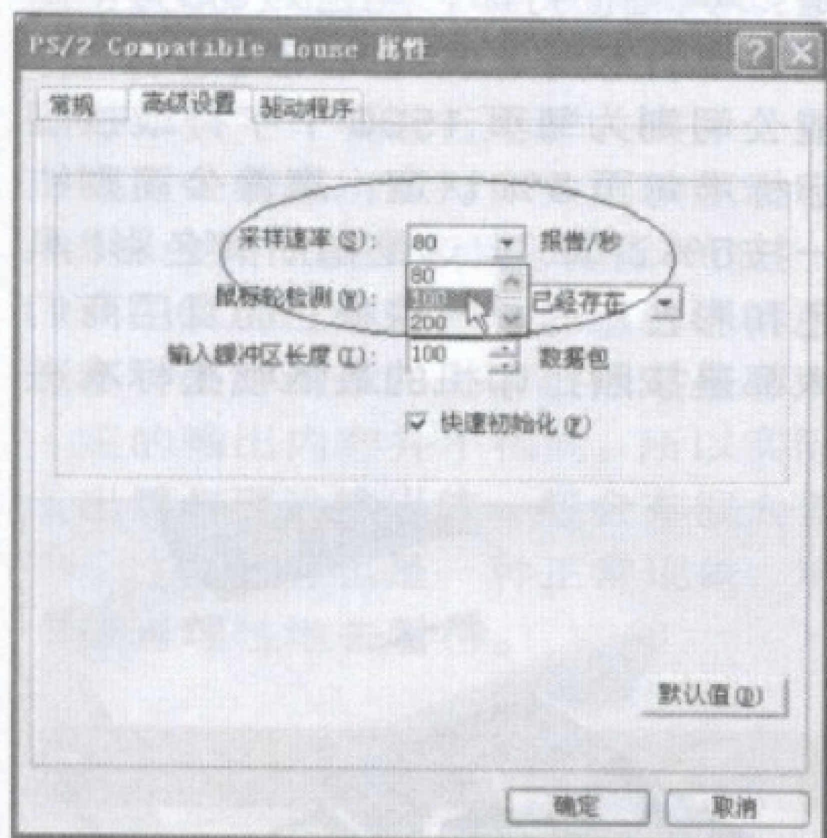
还是来看看测试成绩（上页右下表），怎么样，很有成就感吧？

2. “老鼠也疯狂”——PS/2鼠标超频

现在的鼠标主要有PS/2和USB两种接口，其中USB接口的鼠标采样速率为125Hz，而PS/2鼠标一般默认只有40Hz左右，灵敏度不如前者，移动起来也不够平滑。其实，我们可以通过一个叫PS/2 Rate Adjuster Plus的小软件来调整PS/2鼠标的采样速率，它能直接向鼠标的硬件控制部分发出修改频率的指令，以达到“超频”的



在PS/2 Rate Adjuster Plus中调整PS/2鼠标采样速率，采样率越高，鼠标灵敏度越高。



在Win2000/XP的中鼠标设置中调整PS/2鼠标采样速率。

效果。安装后点击开始菜单中的Adjust PS2 Rate，就会弹出一个窗口：

然后在下拉选项中选择100Hz（推荐）或200Hz（在一些杂牌鼠标上可能会出现不稳定问题），点击“Set Rate”按钮即可，是不是很简单。这样，你的PS/2鼠标频率就从默认的40Hz“超频”到了100或200Hz，移动起来也会灵敏很多，在一些对鼠标要求很高的FPS游戏中感觉会比较明显。

其实，Windows2000/XP系统中也已自带了这一功能，在控制面板的鼠标设置中选择硬件→属性→高级设置，就能看到“采样速率”选项，选择适当的数值即可，不过Windows2000中最高只能设到100Hz，WindowsXP则能支持到200Hz。

小议硬件的搭配

我们可将处理器→系统前端总线（FSB）→内存比做路口A→公路→路口B，数据就是汽车，从路口A出来的汽车通过公路到达路口B。通常情况下路口A和马路的宽度（即CPU总线带宽）没什么问题，但路口B就不同了，它的成本较高，设计困难，因此往往达不到最佳流量要求，这就造成了内存瓶颈，解决方法就是增大内存的带宽。

内存带宽=工作频率（外频）×单时钟周期传输次数×通道数×内存位宽－8（bytes）

前端总线带宽＝前端总线频率×8（bytes）

这是带宽的计算方法，理论上只有内存带宽和前端总线带宽相等才能满足需要。不同处理器对带宽需求不一样，下面是一些比较有代表性的数据：

处理器类型	外频	前端总线频率	理论所需内存带宽
P4	100MHz	400MHz	3.2GB/s
P4	200MHz	800MHz	6.4GB/s
Athlon XP	133MHz	266MHz	2.1GB/s
Athlon XP	166MHz	333MHz	2.66GB/s

内存类型	工作频率	位宽	带宽
SDRAM	133MHz	64位	1GB/s
单通道DDR	133MHz	64位	2.1GB/s
双通道DDR	200MHz	64位	3.2GB/s
双通道RDRAM	800MHz	16位	3.2GB/s

可以发现，要满足P4（400MHz FSB）的胃口需要800MHz的RDRAM或双通道DDR，仅搭配SDRAM显然不够。内存、主板和处理器的搭配应按上述原则进行，这也是865/875系列芯片组为什么这么受欢迎的原因。

玩3D游戏时，显卡和系统的搭配也非常重要，相同显卡在不同档次的系统上表现有很大差别。总体来说，我们应遵循一一对应的关系，或者稍高档次的显卡暂时使用在较低档的系统上，这样不至于浪费显卡的运算能力。例如：P4 2GHz以上的系统基本能发挥GeForce4 Ti4200档次显卡的能力，而普通的PⅢ 1GHz搭配GeForce4 MX440则比较合适。



截稿的时候，还想写得详尽些、再详尽些……，学生时代的我们也曾狂热地榨干电脑的每一MHz、精简每一行注册表……重拾这些“手艺”让我们都有些莫名的激动。

其实，在性能开始变得不那么敏感的今天，优化系统的更大意义在于学习和提高，因此我们在撰写本文时，更多的是从知识的角度去构思，想必这也是大家愿意接受的。毕竟，那种欣喜若狂的感觉，并不是来自几百MHz的提高，而是知识转化为力量的过程。

打印时尚 喷出精彩

——2003年喷墨打印机发展及选购概述（之四）

■北京 萧林

从技术到市场，从厂商到用户，一个产品的最终使用价值决定了它本身的价值；而如何选购到好产品，使其能价值相当或“物超所值”才是最关键的。用户购买前通常会有许多考虑因素，我们在前面也已谈到过喷墨打印机的一些技术指标，如分辨率、打印速度、最小墨滴等。

但是，前面这些只是打印机本身的理论指标，打印机在使用过程中，墨盒是在不断消耗的。作为消耗类的外设产品，用户购买后最关心的是使用成本，因为目前墨盒的整体价位依然较高，家庭消费者从购买心理上并不太认可这种价格，因此造成许多用户对其使用价值不认可，产品的价值也就得不到最真实的体现了。接下来，我们先来聊聊大家最为关心的耗材问题。

第五章 耗材与使用成本

各大厂商的墨盒特点

喷墨打印机的耗材主要分为两大类：墨盒与纸介耗材。有打印机血液和心脏之称的墨盒向来是用户最为关心的，各大厂商的墨盒制作工艺也各有特色，下面一一介绍。

在彩色墨盒设计方面，爱普生公司一直都采用头墨分离式的联体墨盒（一只墨盒中包含不同颜色的墨水），墨水耗尽后用户只需更换墨盒，而不必更换打印喷头，无论是3色（青色、洋红色、黄色）还是5色（青色、洋红色、黄色、淡青色、淡洋红色）都是如此；近两年爱普生也开始在其商务打印机C80及高端照片打印机SP950等产品上采用独立分体墨盒。头墨分离式联体墨盒的优点是可相对节省产品成本，使墨盒价格相对低廉，且由于墨盒整体的集约化设计，可使打印机整体设计更小巧；但其缺点也在于它的联体设计，如果其中一个颜色的墨水用尽，整个墨盒将无法再次使用，盒内其他颜色的墨水很多情况下也随之浪费。

佳能公司过去一直采用头墨一体化的联体墨盒，但从2000年开始对其中高档打印机进行了改革，由联体墨盒改为独立分体墨盒设计，这样就能有效避免无谓浪费，节省使用成本，十分适合一些偏重于输出某种颜色的用户。但由于不同颜色的分体墨盒是独立包装的，一套分体墨盒的价格要比一套联体墨盒贵50%～70%，而墨水容量并未有太多增加。

惠普及联想（利盟）的喷墨打印机也都采用头墨一体化墨盒，方便用户使用，有利于打印机的维修，并能降低打印成本。因为如果打印喷嘴是固定在打印机内的，长期使用后，一旦出现喷嘴严重堵塞或喷嘴硬件损坏，就必须到维修中心维修。而头墨一体化设计能解决这一难题，只需更换一个墨盒，就意味着同时也更换了全新的打印喷嘴，这样等于又获得一台全新的打印机，当然，相对于头墨分离和独立分体墨盒来说，头墨一体化设计的墨盒制造及打印成本要高很多。

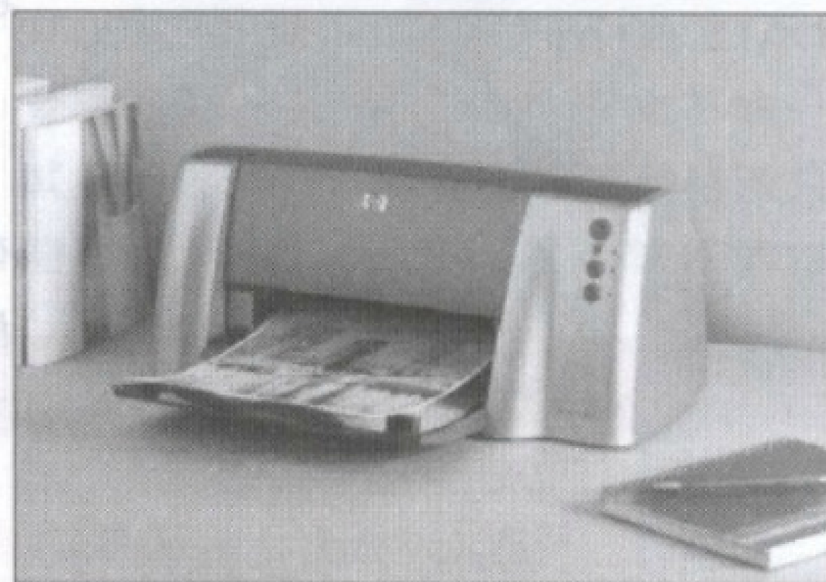
从墨盒的结构设计，我们也可看出各大厂商的设计思路及他们主要针对的用户群体。下面来看看墨盒的容量问题，这可能是用户们最关心的。

墨盒容量与打印消耗

说起墨盒容量，其实目前除惠普公司外（惠普的一些打印机在购买时标配的黑色墨盒为20ml，彩色墨盒为28ml，而购买新墨盒时则黑彩墨盒容量一律为28ml），其他厂商并未提供任何关于容量的具体数据，只是给出了产品采用的各种型号墨盒的文件打印数量理论值。

打印机厂商提供的理论值，是指根据测试标准，每只墨盒最多可打印的页数。然而该测试标准是各公司自己定的，例如爱普生公司的打印标准是：A4幅面打印，黑色为3.5%（指覆盖率，下同），彩色为每色5%；佳能公司则为每页1500个字符或按国际标准每页5%认定；惠普公司则统一按5%计算。但这是指所有色彩（黑色和彩色）的总覆盖率，而且厂商们大都是按照打印机的最低喷墨标准进


联想/叶





行测试，多设置为360dpi标准打印，而用户使用时（特别是打印照片时）却会选择较高或最高的分辨率，这样无形中就减少了打印页数（打印照片时，理论上最低设为720dpi才能获得较好效果）。比如测试时每页覆盖率5%，采用360dpi，但我们打印照片时选择了1440dpi甚至2880dpi的分辨率，那么打印出的照片数量一般就会比理论测试页数少许多。

需要注意的是，墨盒除在打印机使用过程中会出现正常打印消耗外，还存在其他消耗的因素，例如开机消耗、清洗打印喷嘴消耗等。

开机消耗：打印机在未开机时，喷嘴上的墨滴会被氧化，这样打印头开机时会将上次残留在喷嘴上的墨滴冲刷下去，开机次数的多少决定了消耗掉的墨水量。

清洗打印头消耗：用户使用打印机时发现打印效果不佳或模糊等现象时，往往需要使用打印机软件中"清洗打印头"一项进行维护，实际上是用墨盒中的墨水对打印头的喷嘴进行冲刷，这个过程的消耗是很大的。

在使用过程中，用户遇到的情况是多种多样的，加上输出标准与厂商认定的输出内容并不相同，所以实际输出量与理论输出值一般会有很大差异。这种差异也是一种正常现象，用户应当理性地去看待。

纸介耗材

需要理性看待的还有纸张耗材，因为原装墨盒的墨水化学成份与原装的纸张耗材有着良好的匹配性，这也就是为什么使用原装耗材打印出的照片打印效果更出色的原因，因此纸张耗材的优劣也会直接影响到最终输出效果。

就目前的纸张耗材而言，大致可分为3种类型，若干个品种：第1种是普通纸或复印纸，这种纸张主要应用于普通文本文档的打印及传真件等日常应用，品牌很多。第2种是喷墨打印纸，这类纸通常是在普通纸基础上涂有一层较薄的介质，使纸张更白、更有光泽，通常各大厂商会根据自己墨水的化学成份特点配以相应涂层，使得打印出的图像更亮丽清晰；当然，这类纸张根据应用类型的不同也分为许多种，如以硬卡纸为底的喷墨卡片纸，以丝绢为底的喷墨丝绢布等。第3种则是照片纸，这类纸通常较前两种厚，同样也在纸张上涂有特殊涂层，使之看起来更光亮，并能将墨水吸入纸内，以纸介的涂层为保护，使照片颜色保持鲜艳。这类纸张也根据涂料层及纸介的不同分为普通照片纸、光泽照片纸、高质量光泽照片纸等几种，它也是几类纸张中最贵的一类，照片打印效果也最好，在高档的照片打印机上能获得媲美甚至超过普通冲印照片的效果。

原装耗材与兼容耗材

说到原装耗材的价格，可能许多用户会觉得长期使用使打印成本过高，因此倾向于购买兼容耗材。谈到兼容耗材，可以说是让人欢喜让人忧，欢喜的是其价格一般要比原装耗材便宜30%～50%，打印成本自然也降低了不少；但目前兼容耗材的品质良莠不齐，因此出现了许多让人担忧的问题，例如打印机产品本身设计时并不支持兼容墨盒，兼容耗材化学成份与原装耗材不相符，造成打印喷嘴损伤或打印效果会比原装墨盒效果差等，这些都成为使用兼容耗材的最大问题。当然，打印机厂商方面也有一定的压力，最突出的表现就是售后服务难以处理。目前各厂商均表示，如果因用户使用非正品原装墨盒（即兼容墨盒或自行灌墨等情况）而发生打印头堵塞等任何故障，即使产品在保修期内也必须自费修理，这使得用户在选择耗材时左右为难。

在使用兼容耗材方面最大的问题往往集中在墨盒上，而纸张耗材可能并没有太多，所以笔者认为，用户最好还是购买原装墨盒，这样可保证打印机本身能正常使用；而在纸张方面，则可考虑到一些比较有名的兼容耗材厂商的产品，这样不仅能使打印成本降低，也能保证打印机使用正常。需要说明的是，原装纸张耗材表面的涂层是与墨水化学成份相匹配的，以达到良好的输出效果，因此要注意兼容纸张的涂层是否与原装耗材相似，如果差异很大，输出效果可能会发洇或偏色。当然，这方面就需要用户根据自己实际使用的产品去实践了。

打印成本的核算

说到产品选购的方法，这里引用一个概念作为我们选购标准的一个可量化的数值，这就是全部拥有成本（TCO，Total Cost of Ownership），指的是在寿命期限内，正常使用一个产品所需的全部开销。

这种计算方式通常应用于企业用户购买大宗IT产品的过程中，企业通常会考察包括产品维护、升级等诸多



费用在内的TCO成本，而非简单的产品售价。而我们引入这个概念，正是要将喷墨打印成本进行量化，方便大家进行比较。其实喷墨打印机的TCO成本计算并不复杂，包括打印机的售价、打印机使用寿命内消耗墨水成本、纸张类耗材的成本和维护费用等。我们要计算的是一种整体方案的TCO，设置一定环境，将条件量化后进行单个成本核算，以便于大家理解和选择。

由于我们应用的范围主要是家庭打印输出，因此属于一种输出内容多样化、但输出量较小的情况。输出内容多样化，主要是考虑用户在家打印的内容通常以文本文件为主，图像打印较少，但输出色彩方面可能具有不可控性，比如彩色文本文件或黑白图像等，而输出幅面以A4或B5为主；当然，还有一些打印A6幅面照片的情况。输出量较小，是考虑到用户每次开机打印量并不太多，但由于频繁开机，会造成一定的开机消耗。

因此，我们假设一个家庭用户的打印内容包含5%黑色和30%彩色的测试样张，每月开机2次，墨盒以每套300元为例，这样每3个月更换一次墨盒；打印机寿命设为3年，因为3年是比较客观的使用年限。由于喷墨打印机在使用中难免出现故障，通常第一年为免费保修，因此费用可免，后两年的维护费以每年100元计算。

在纸张方面，A4或B5的普通纸通常用量较多，以每年500页即标准的一包纸为准，价格为30元；A4喷墨打印纸张成本则以每张1元计算，每月10张；A4照片纸以每张5元计算，每月2张；A6照片纸每张2元计算，每月5张（均为估算的平均值）。

这样，3年的总打印成本即为：

打印总成本=墨盒成本（300元每季度×4×3）+维护成本（100元每年×2）+普通纸张（30元每年×3）+A4喷墨纸（10元每月×12×3）+A4照片纸（10元每月×12×3）+A6照片纸（10元每月×12×3）=4970元

总共打印的纸张数量为：

打印总数量=普通纸张（500页每年×3）+A4喷墨纸（10张每月×12×3）+A4照片纸（2张每月×12×3）+A6照片纸（5张每月×12×3）=2112张

而3年的平均打印成本=打印总成本/打印总数量=4970/2112≈2.35元/张。

这种成本只是一种量化后的概念，不一定完全准确，但具有一定的代表意义。用户购买时可将墨盒的成本按实际价格去更替，而纸张价格也可根据实际要求，参考自己选用的纸张价格，这样算出来的成本应该说就符合实际情况了。用户购买产品时可对各种打印机的使用成本进行对比，不过在计算墨盒成本时，也要考虑到独立分体墨盒的特殊性及头墨一体化设计本身成本较高的因素。

第六章 选购注意事项

大家了解了耗材问题和成本比较的方法后，今后选购打印机就能更全面地考虑产品的因素。最后我们来看看几个选购时的小技巧，因为目前广告宣传的内容过于繁乱，使用户无法正确认知产品，加上部分不法商人利用一些很不光彩的手法欺骗顾客，很可能使得用户无法正确认知并选择产品。

1.产品价格并不是最重要的。目前市场上最便宜的打印机往往才四五百元，对于家庭用户而言还是能接受，但JS们往往会把它说得无所不能，如可打印纹身、贴纸，可打印T恤等一些特殊的输出介质……然而这些功能只要打印机具备初级水平即可，而对于打印质量等JS却很少提及，而且使用用户忽视了最为重要的一点，就是耗材问题。因此选购时耗材价格一定要成为重要的衡量标准，目前有些产品虽然价格低，但耗材价格却较高，有的甚至一台机器与一套墨盒相差无几，这无形中增加了用户的负担。

2.看清产品宣传页的参数数值。例如用户问到产品性能，经销商们通常会直接跟用户解释这个产品速度如何，一套墨盒能打印多少张，例如速度每分钟打印黑白文本12页，彩色文本7页等，每套墨盒能打400多页左右。但这时问题就来了，这就是产品的参数真实性。前面笔者已提到过，各个厂商的标准是不同的，选购时最好是将产品不同条件下的参数进行等同换算，这样得到的数据才是真实有效的。因此，用户在购买时要多看产品宣传页上的资料数据，对产品的规格有较全面的了解，不要全听经销商的一面之词。

3.性能同等情况下的选择。许多用户可能听说前一阵子某品牌某机型的质量性能都很不错，现在已停产了，价格也比较低廉，正是购买良机。到了市场里，用户将购买想法告知一些JS后，他们可能便会告诉你，这款机型由于落后而被厂商淘汰停产，而跟它价格相差不多的最新机型也不错。但往往这些被淘汰产品正是经过无数用户使用后，才有如此口碑，而新产品虽可能在设计或技术方面进行了更新，然而未经过市场和用户的检验，可能反不如过去的机型经典，JS们那样说的原因往往是为了增加自己的利润空间。用户在选购性价比相同的产品时，应尽量选择口碑较好或较经典的机型，同时要把握好经济实用的原则，切不可盲目选择新品。

4.当场测试很重要。当你决定购买时，经销商会打开包装箱为你试机，这时你一定要仔细验货，因为一些JS们很可能会在这时下手。特别是一些比较高档的机型，其箱内会随机附赠一些特殊附件及相应的耗材，如卷筒照片纸一类，这时就要注意检查产品内容是否齐全，以免回去后发现少东西。试机时也要注意，很可能一些JS会乘用户不注意，将原装的墨水盒更换为假冒劣质的墨水盒为你试机，而购买后不等到墨水用尽需要更换时，用户是很难发现的。当然，同时检查打印机输出是否有问题，或是否有其他异常现象也很重要，因为有些产品可能在运输过程中造成了一定的外壳损伤，所以要认真检查。

上述内容想必也是目前最为常见的情况了，作为用户而言，选购到最为称心的产品也是笔者最希望看到的事情。不过JS可不是到处都有的，在选购时还是可以适当听取一些经销商的意见，但最好在这之前能对选购的标准和待选产品有大致的了解，这样也能避免选购时产生购买冲动。笔者这篇文章也算是对打印机发展及选购作了一个整体概述，希望在今后的生活中，打印机能为你增添乐趣，让它真正实现打印时尚，喷出精彩！

（全文完）



有位前辈告诉我：当爱好升级为工作的时候，请你转变对它的态度。正是听取了这个忠告，笔者获益匪浅。

而当软件升级为一种载体、一种渠道的时候，也请你转变对它的态度。让我们看看下面一些消息和事件。

美国，微软在支付7亿5000万美元的和解金后，试探着和AOL讨论MSN Messenger与AIM的互通问题，类似消息的主角还包括雅虎。

国内，MSN Messenger 6中文版引弓待发，全新的界面和功能让人耳目一新。

在跳过2001、2002两个重要后缀之后，腾讯终于拿出Beta版QQ2003，在它身上，我们可以看到在线游戏、多样化的移动绑定、POP3电子邮件……功能与服务都向着纵深发展。

山雨欲来风满楼，一方面，它们完善着各自产品的功能，另一方面，IM增值服务载体的特性逐渐凸现出来，而为了统一IM通信标准（即互通）而做出努力，无疑对那些研发实力雄厚的势力极其有利……。

完美的计划是否会造就另一个单极世界？怀着责任与好奇，我们组织了这次即时通讯软件的横向对比评测，希望能够拨开纷乱的迷雾透视产业发展背后的真相与规律。

3:2 五款即时通讯软件横向对比评测

晶合实验室 别理我、美丽人生

市场变幻莫测，要能经受住考验，除了优异的品质，还要有出色的商业手段。去年我们曾做过类似的专题，不少当年的主角已被更具实力的对手打下擂台，究其原因很多都是因资本欠缺或运作方面的策略失误，而参加本次测试的即时通讯软件属于运作比较成功、在网友中具有较高知名度的产品。

腾讯QQ，一个再熟悉不过的名字，据腾讯公司2003年1月31日截止的数据显示，QQ注册用户超过154 577 000人，最高在线用户是2 950 700人，每日登录人数高达16 054 800人……这样一款影响巨大的产品是任何媒体都不能忽视的。

ICQ，昔日即时通讯软件霸主。也许QQ的注册人数要高于ICQ，但绝大多数用户是中国人，仅覆盖了地球约1/15的陆地，而ICQ的使用范围则要广泛许多，东至神州大地，西至山姆大叔，它的身影无处不在，其强有力的影响令人折服。

MSN Messenger，一份免费赠送的大餐。人们对强迫的东西总是很反感，但MSN Messenger却是例外，在恨恨指责微软的霸道以后，大家开心地用起它来。说来惭愧，很多朋友开始用Messenger都是因为单位禁止使用QQ聊天，实践证明这种做法唯一的好处是帮了微软一个大忙。我们的Messenger名单逐渐开始热闹起来，虽然还没有超过6位QQ上的记录，但大有赶超之势。

Yahoo! Messenger，老老实实的耕耘者，后台强硬是其最大优势。说实话，我们之前接触Yahoo! Messenger并不太多，一来周围很少有人用它，二来习惯了狗狗（Google），Yahoo也就去得少了许多。不过对于那些经常登录Yahoo网站的朋友而言，自家开发的软件自然得心应手。由于Yahoo在美国网民中的良好口碑和应用习惯（就像我们每天看新浪新闻一般），Yahoo! Messenger的市场占有率依然维持在较高水准。随着电子商务在国内的发展，这个数目开始有了进一步的增加，而且势头不小，让我们拭目以待。

使用网易泡泡是个偶然的机会，起因还是聊天，但和普通的聊天不同，人数很多，是大学同学的网上聚会。当时QQ和MSN都不允许太大数量的聊天群体，于是就安装了网易泡泡，由于申请有163信箱，注册都免了，实在方便。作为后起之秀，它的注册用户只有300多万（截止2003年5月8日），但热度似乎不低，强大的功能和网易的号召力使其硬盘占有率稳步上升。

3:2，看上去国产软件似乎处于劣势，但用户数量上的积淀让国外软件不敢大意，它们正一步一步有条不紊地扩张领土。战斗已到了关键时刻，生存或死亡更多依赖于用户的抉择，这也让我们感到了强烈的责任感。

本文将着重从功能、易用性、稳定性、安全性及用户关心的一些问题等几个方面对上述软件进行考察。测试中我们不将文字聊天作为独立项目，因为文字聊天和上述项目都有千丝万缕的联系，因此我们将聊天测评工作分散在它们中间。

测试平台使用Windows XP Professional中文版，测试过程中不加载其他程序（截图软件除外）。

产品点评

腾讯QQ

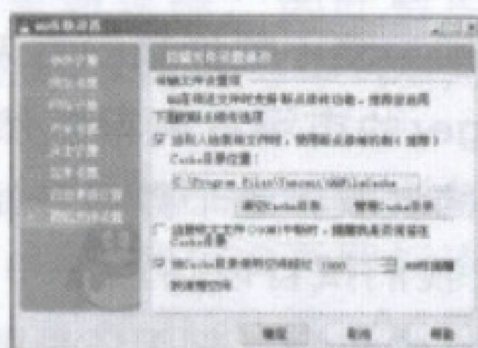
比较成功的商业化运作，走在十字路口的QQ。



在经过近4年的发展历程以后，腾讯开始了比较成功的商业运作，有赞赏的，也有鄙视的，但不可否认它已得到大多数网民的接受。测试使用QQ2003 Preview4简体中文版，同时参考稳定的QQ2000C Build 1230b的表现。

QQ最大的特色就是令人眼花缭乱的功能，作为土生土长的国产软件，它在揣摩年轻人时尚心理并将其功能转化为经营策略方面的确很有心得。QQ的短信业务在所有参测IM软件中最为成熟，从申请号码到注册会员，抑或手机绑定，都可利用手机进行，当然，这其中绝大部分操作都要收费。收费的短信服务效率较高，测试过程中没有出现短信丢失等现象，评测人员的MOTO C350内置“移动QQ”，故短信收发也非常方便。

诱人的会员功能：不过每个月要交10元，可以买本精彩的《大众软件》了:(，还有的找……



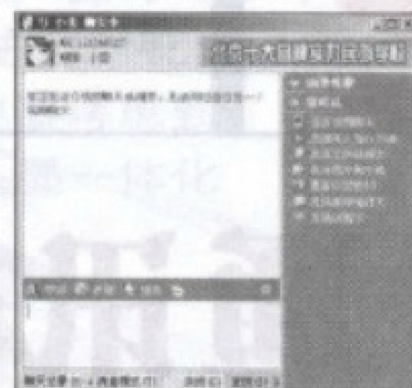
重要的断点续传功能

QQ2003支持断点续传，这一功能无疑令人兴奋。用户再也不必担心大文件传送到99%又得重新开始的噩梦上演，我们在QQ参数设置菜单中可找到断点续传选项，能对缓存目录进行管理设置。实际测试过程中QQ2003传输稳定性一般，一次性成功率低于其他几款IM软件，特别是文本丢失现象比较严重。





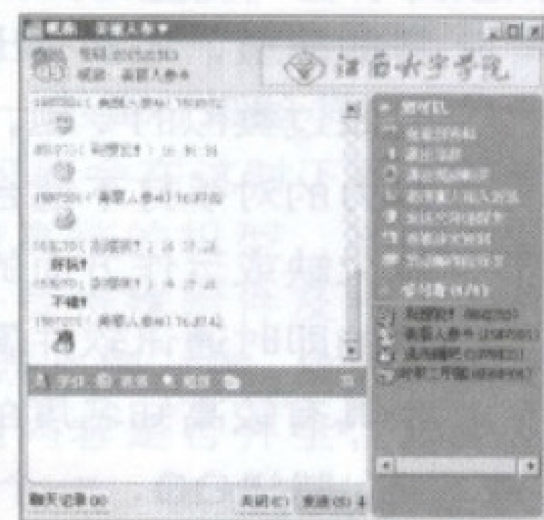
可爱的形象秀和表情符号



只能一对一视频聊天，视频功能还是未开发完全

QQ2003使用XP风格界面，给人耳目一新的感觉，聊天窗口增添了QQ形象秀等有趣的显示；大家比较关注的表情符号也有了3D风格的变化，增添了一些新的表情，但和MSN Messenger相比，还是在思路上有些落后；个人头像变得更加精致，可依然不支持自定义，这多少让崇尚个性的年轻人有些恼火，也给了对手赶超的机会。

群聊功能在新版QQ里得到进一步加强，我们可在聊天过程中添加其他用户组成“群”。开始提供对网络休闲小游戏的支持，不过目前尚未开通，在未来的新版中应该能看到这项服务（免费or收费？）。



QQ群聊

除了令人讨厌的广告和一次意外出错，QQ2003给人的感觉相当不错，至少别理我没有再换回以前的稳定版，测试完成时，新的QQ2003 Beta1已经出炉，喜欢新鲜的朋友一定不要错过。

建议用户：如果不在乎讨厌的广告和2块钱的注册费用，那么还是支持一下吧。不过最近正流行一种QQ病毒，要小心！

编辑选择奖

腾讯QQ

正如高考不喜欢偏科生，对参测软件的总评同样需要把握整体水平的高低，腾讯QQ凭借在各个项目中的出色表现，赢得本次即时通讯软件横向评测编辑选择奖。

全面的功能和很高的主观接受度是腾讯QQ最后胜出的重要原因，与其他数款产品相比，腾讯的市场运作无疑相当成功，庞大的用户群就像一艘航空母舰承载着真正起“攻击”作用的服务，资本的成功运作很大程度上保证了软件功能的开发并形成良性循环，长久以来网民对QQ的偏爱也是它获奖的功臣。但我们还注意到免费注册越来越困难，虽然2块钱并不很多，可在心理上却留下阴影。

大众软件 编辑选择



POPSOFT MAGAZINE

其他方面QQ也有不错表现，中庸的成绩让它不会被他人拉下太多，一些我们习以为常的功能，如无需安装即可使用等，确实方便了用户，而国外产品则要死板一些。另一款值得推荐的软件当属MSN Messenger，从单纯的即时通讯功能角度考察它的确是非常优秀，根据身边实际情况显示，它的用户正在持续增长，交流的范围也在逐渐扩大，留给其他产品的空间也正在缩小，微软帝国的实力不容忽视啊。

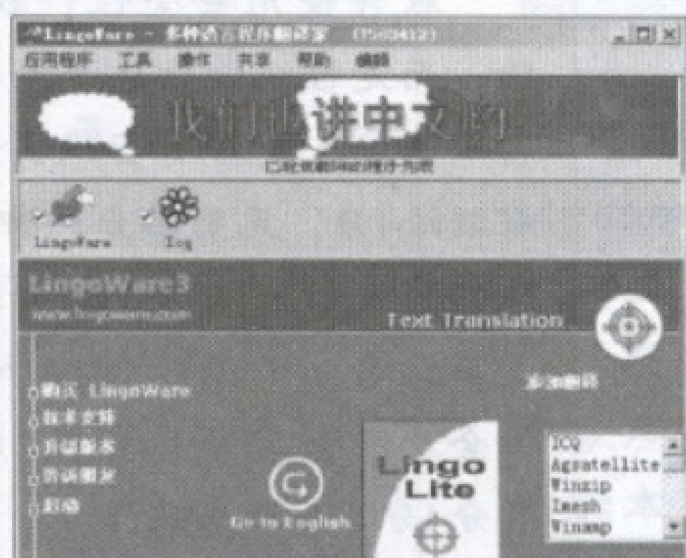
ICQ 没落的贵族，能否再续辉煌？



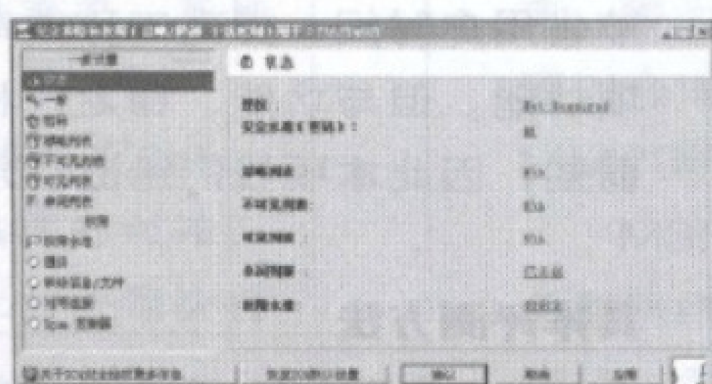
记得1998年开始接触因特网时，曾短暂使用过ICQ，最后由于没有太多朋友联系而放弃，但网友、媒体对它的好评却给我们留下非常深刻的印象。然而当我们这次安装、研究、使用ICQ时却得到比较遗憾的成绩，的确有些出人意料。

和其他几款产品成熟的中文系统相比，ICQ中文界面支持实在有些糟糕，需要外挂软件（或打非官方的补丁）才能拥有中文界面，对于仅使用聊天功能的用户，我们建议使用有功能限制的LITE中文版。为了公平地进行对比，我们测试使用版本为ICQ PRO2003a 3800，外挂官方推荐的LingoWare翻译家。

其实ICQ还是有非常不错的功能，但更多地体现在传统意义上的"即时通讯"上。传输稳定性一直是ICQ值得称道的地方，新版本延续了这一优势，从某种意义上讲，它是用效率来换稳定。在测试过程中，A方向B方发送的信息往往要2～10秒以后才能收到，这是在双方都是宽带的情况下得到的成绩，宽带条件下文件传输状况不是很理想，56kB低速却有很好的成绩。总体来说，ICQ的网络性能优于流行的QQ和MSN Messenger，对于一个服务器主要集中在大洋彼岸的IM软件而言难能可贵。



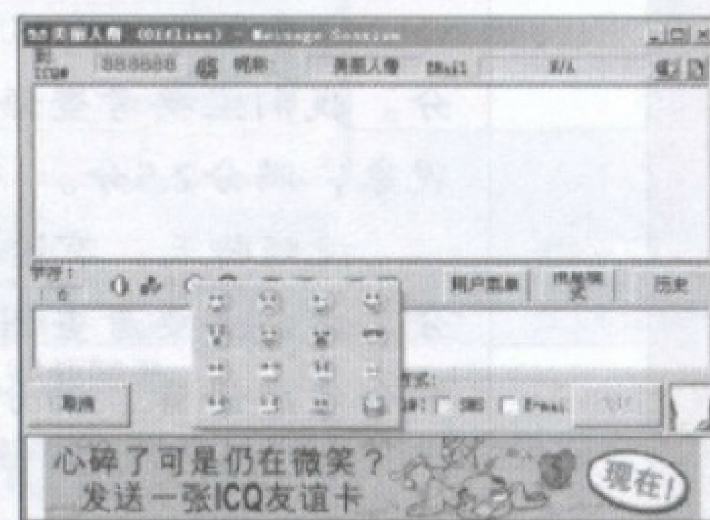
普通用户还是使用ICQ LITE吧，要不就得挂上这个东东，还得付钱注册



详尽的安全隐私设置

ICQ相当重视网络安全及个人隐私。网络安全设置非常详尽，对等连接许可、信息过滤、通信权限、图片授权、共享权限……服务器高手一定比较习惯并喜欢这样的设计，但对普通用户而言又显得有些无所适从；个人隐私同样权限复杂，甚至可过滤包含"不良单词"的特定信息，我们不得不佩服设计者的良苦用心。

ICQ的缺点也很突出，易用性和其他几款产品相比落后不少。首先遇到的问题就是登录难，特别是拨号上网用户，一定要有耐心等待；相对登录问题，表情符号更是让人啼笑皆非，几乎所有参加测试的MM都要求我们不要再发送表情过去，说是会严重影响聊天心情:(；内码支持效果不是很好，特别是ICQ PRO与ICQ LITE版本之间的信息传递似乎会出现"翻译"错误，相同版本则问题不大。

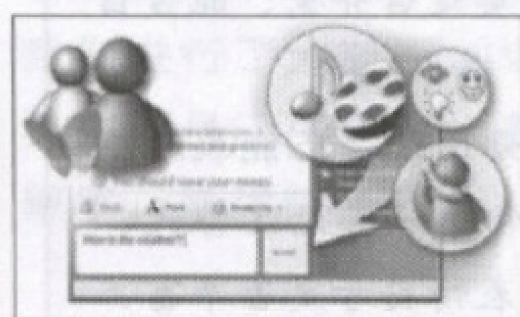


表情让人哭笑不得，看来美工的欣赏角度和我们有很大差异

ICQ支持分组、自动分组记忆及群发消息；集成Google引擎便于资料搜索；支持断点续传（但需要确认点击）；视频、语音聊天效果不是很好，而且需要下载插件，每天可免费发送10条短信，但中国电信好像拦截了这份免费午餐……也许用老外的眼光看ICQ，会得出和我们不同的答案，但在这次测试中，它的确败得很惨，期待真正切合中国国情的版本诞生。

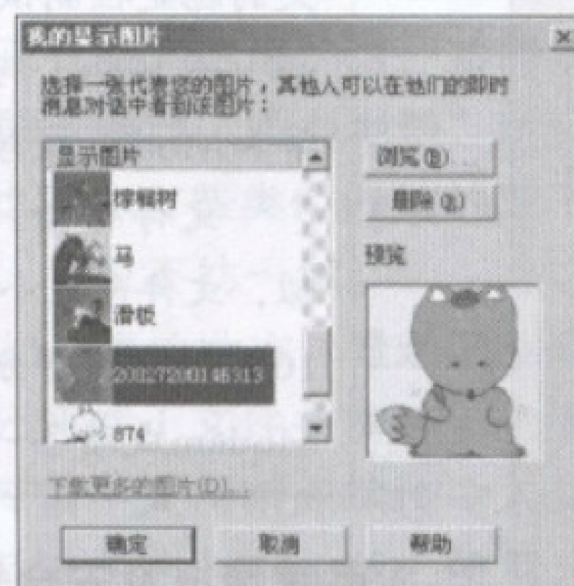
建议用户：如果需要和国外朋友联络，可安装其LITE简体中文版。

MSN Messenger 无法抗拒的诱惑，无法阻止的脚步。



从网民们疯狂下载MSN Messenger 6.0测试版这一现象，可以感知它所散发的魅力。聊天窗口里MM们的PP照片渐渐多了起来，真是乱花渐欲迷人眼。我们选择最新的6.0.0268版本进行测评，它的绚丽外观和强大功能无不具有强大的吸引力。

得分表清楚地告诉我们，除去本地化的手机短信、聊天记录保护及绿色软件3项，MSN Messenger实际处于领先位置，对总分领先的国产软件造成巨大威胁。微软.net战略的雄韬伟略令人窒息，而且正一点点渗透进我们的生活，MSN Messenger正是个显而易见的例子。其完美的系统集成将即时通讯功能和电子邮件、浏览器、数据传输、网络影音交流……以及其他服务结合为一个有机的整体，这也是MSN Messenger相对其他IM软件最大的不同，不久的将来它所构建的即时通讯网络将为微软战略发挥更大的宏观作用。



自定义头像，只要对方安装6.0版本即可看见，同样能自定义的还有表情符号

评测组织方法

1.软件功能（分值：20分，权重1.1）

IM软件除了用于文字聊天之外，还应包括其他一些实用性很强的功能：语音聊天、视频聊天、内码支持、移动通讯，从实际使用情况看，它们对用户的使用有相当大的影响，因此我们给出1.1的权重。

具体评测方法

语音聊天：有这项功能得2.5分，无则不给分。我们主要考查语音是否清楚、是否有延迟现象，满分2.5分。

视频聊天：有这项功能得2.5分，无则不给分。我们主要考查图像传输是否有延迟现象，综合考虑语音，满分2.5分。

BIG5码支持：有这项功能得2.5分，无则不给分。按内码支持的效果是否令人满意给出分数，满分2.5分。

移动通讯支持：有这项功能得2.5分，无则不给分。支持移动通讯工具的绑定功能、发送信息的速度、提供的功能是否全面等都在考查范围以内，并综合考虑功能的存在意义，满分2.5分。

2.传输稳定性（分值：20分，权重1.2）

对于IM软件来说，点对点通讯的稳定性是它能否成为真正“即时”的重要考查标准之一。不仅文字信息传输通讯的稳定性，我们还要对文件的传输等进行稳定性考查，做到全面衡量，所以我们给予这一重要指标1.2的权重系数。

具体评测方法

文字信息发送：我们在宽带/56kB Modem两种网络条件下进行测试，在早晨8:00~9:00时间段、中午13:30~14:30时间段和晚上18:30~19:30三个时间段发送大小为100字节的文字信息，进行文字聊天的稳定性测试，每个时间段测试50次，最终得分=5×成功率（例如70%就是3.5分）+5×成功率（宽带和Modem成绩各一半）。

文件传输：测试方法和“文字信息发送”类似，文件包大小分别为10MB和500kB，传送次数各10次，最终得分=5×成功率+5×成功率，宽带和Modem成绩各一半。

3.系统情况及安全性（分值：20分，权重0.8）

IM软件除了需具备稳定的传输性能，系统的稳定性、兼容性、密码保护及聊天记录也相当重要，考虑到它们还要受操作系统（如NT系列）的影响，我们给出0.8的权重。

具体评测方法

系统资源占用：这里的资源主要指内存，我们的测试是在全新安装并不添加任何好友的情况下进行，记录最低内存占用，满分4分，定性打分。

操作系统兼容性：5款软件的最新版本能否在Windows 98、Windows 2000 Professional、Windows Me、Windows NT和Windows XP正常使用是我们评测的依据，最终得分=可正常使用的系统数×0.8。

软件使用安全性：我们的测试不是攻击试验，而是检测该软件是否具备简单的保护措施。密码保护：是否有密码丢失后的取回密码服务，有则给4分，无则零分；聊天记录保护，是否有特殊的聊天记录保护（以普通文本编辑器能否直接显示记录为标准），有则给4分，无则零分；网络安全及私密，由于设计上的差异造成情况各异，满分4分，定性打分。

4.软件的其他易用功能（分值：20分，权重1.0）

IM软件的易用性可降低使用人群的使用门槛，节省用户时间、提高工作效率、利于发挥软件的各项功能。但与功能、稳定性相比，它的重要性相对弱些，因此本项我们给出1.0的权重系数。

具体评测方法

帮助信息：具备该功能得1分。考查编写是否简易，在软件的帮助中是否说明到位，是否有其他帮助方式，定性打分，满分3分。

好友分组：具备该功能得1分。考查好友分组功能是否灵活，是否可自己设定分组识别和组别，并且是否可向组群中好友群发消息，满分3分。

在线状态：能否设定在线状态，具备该功能得1分。设定状态是否合理、种类是否齐全、能否自定义都非常重要，定性打分，满分3分。

表情符号：虽然现在聊天用文字已能表达绝大多数意思，但表情的衬托作用确实无法替代，具备该功能得1分。重点考查表情符号是否丰富、生动，定性打分，满分3分。

绿色软件：对与IM软件来说，其“绿色”特性也很实用：很多人把这些软件拷贝在移动存储设备中，在多台计算机上使用起来相当灵活方便，既保证了对既保证了对话记录的完整，又能保证个人隐私不被泄露。分值4分。

5.皮肤及界面（分值：10分，权重0.8）

IM软件受到广大青年人的喜爱，成为聊天、通讯软件的主流，时尚的外表和可更替的皮肤也是重要的原因之一。软件到底能不能进行个性化设置，个人信息的显示方式、外观形象的变换都很关键，我们给出0.8的权重系数。

具体评测方法

缺省界面：第一印象，定性打分，最高为2分。

换肤：没有百看不厌的面板，能否换肤、更换是否方便、是否具备长期更换的主题都是考查内容，定性打分，最高为2分。

更换聊天窗口背景：不断变换的聊天窗口背景常常可起到调剂心情的作用，定性打分，最高为2分。

信息显示方式：习惯了MSN回车输入了吗？还是觉得"Ctrl+Enter"更舒服？信息显示是否让人愉悦也很重要，定性打分，最高为2分。

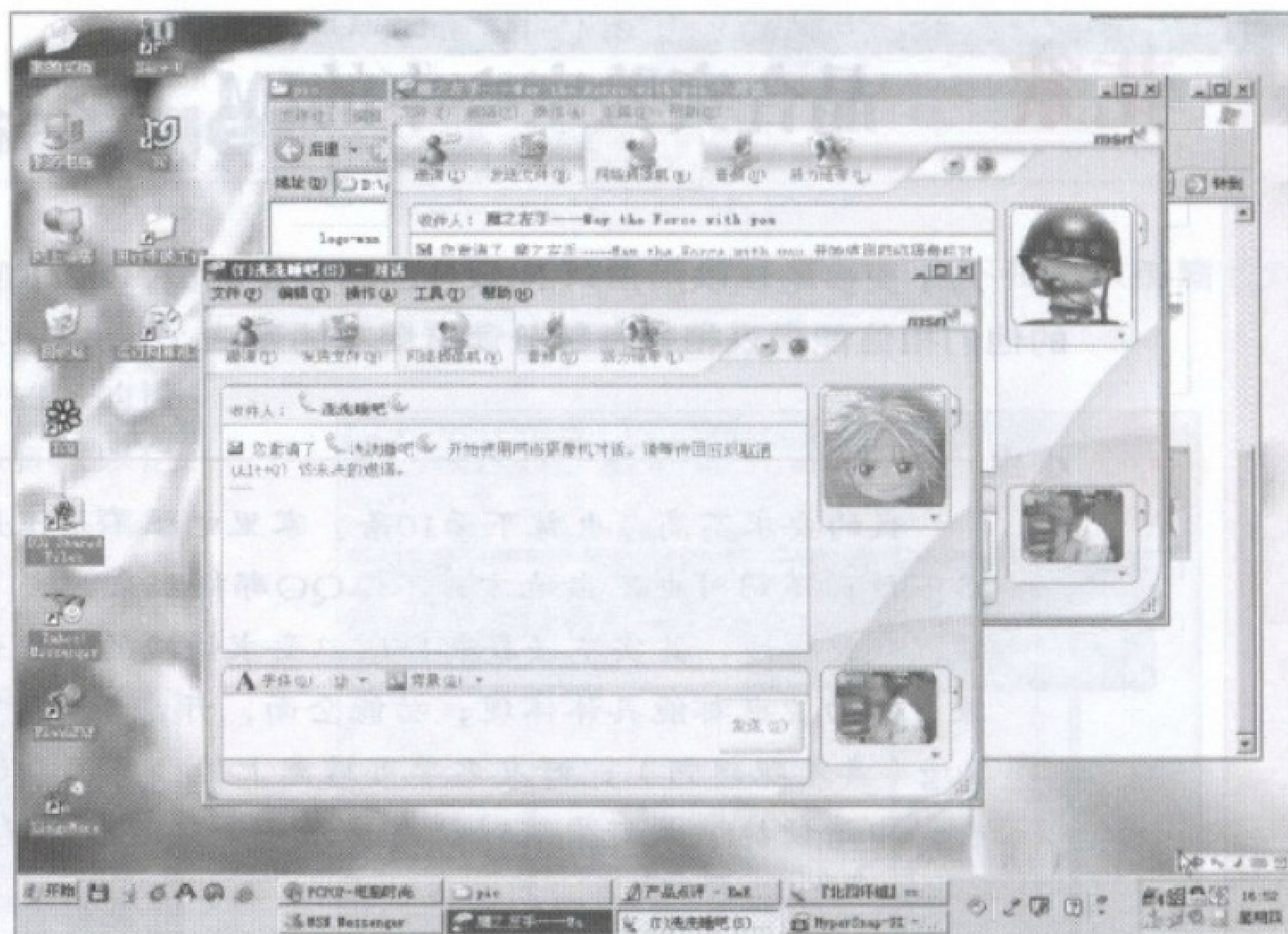
个人头像：虽然只有2分，但却引来众多MM编辑的讨论，可见其重要性，能上传头像会得高分。

6.主观接受度（分值：10分，权重1.0）

考虑再三我们加入了这个项目。IM软件建立在人与人的沟通之上，仅凭冰冷的测试数字并不能完全说明问题，我们在选择IM软件时往往也要征求朋友们的意见。因此，在测试最后我们进行了大范围的调查，征求网友及内部员工的意见，整理出它们的得票率，最后综合给分。

特别告示：为了给出更具代表性的得分，定性给分的项目（主观接受度除外）都采用5人评分制，最后得分均为平均分。

考虑到实际误差及读者阅读的方便，成绩均取小数点后一位。



叫绝的多人视频聊天



井字游戏

相信每个使用过MSN Messenger的读者都对它清爽的界面和可爱的表情印象深刻。在博得一片喝彩的同时，微软没有自满而是再接再厉，新版本不仅添加了非常可爱的动态表情，而且赋予用户自行添加表情和个性头像的自由空间，我们可随意将自己喜爱的图片或照片通过表情、头像的方式和朋友分享。更为方便的是，较大的图片不必编辑，MSN Messenger能自行处理以合适的大小显示给对方，此外聊天窗口也可定义背景图！无怪乎MM们都对MSN赞不绝口。

MSN Messenger拥有出色的网络音频、视频传输性能，在相同设备和网络条件下，效果明显好于除Yahoo！Messenger以外的其他3款产品，我们几乎不用进行任何设置就能方便地进行视频聊天。MSN Messenger在视频资源的协调上也有独到之处，可同时打开多个视频聊天窗口（使用时需保证网络速度），而参测的QQ则只能服务于一个对象。微软终于为MSN Messenger添加了聊天记录功能，不知道国外用户是否不像我们这样动辄拥有上百个聊友，或Chat本来就只是休闲没有必要记录下文字，直到现在才添加这个其实很简单的功能。由于微软推荐的Windows XP系统和NTFS格式分区具备很高的安全性，MSN Messenger聊天记录只是简单的XML文件，没什么保密性可言。不过在聊天过程中MSN Messenger在底部显示"某某用户正在输入信息"这一功能很是贴心和人性化。MSN Messenger还能让朋友通过"活力地带"玩一些简单的游戏，目前可使用的是"井字游戏"，有些类似传统的五子棋。不过它被我们戏称为"永远的平局"，各位不妨一试。

人无完人，MSN Messenger也有不尽如人意的地方，登录困难是大家最大的抱怨；离线短信遥遥无期；部分插件（文件共享等）没有办法在非美国本地用户版本上使用；文件传输不支持断点续传令人头疼；以前可使用的"白板"等趣味程序也无法在这个Beta版上使用，我们期待正式版本有更好的表现。

建议用户：事实上我们没有什么理由不向大家推荐这么一款优秀的IM软件，试试吧！

花絮 晶合实验室心中的IM

为了更多地反映用户对IM软件的看法及期望，我们特别采访了晶合实验室众老鸟，泡网数年的他们相信能代表相当一部分读者朋友的看法。



小虫

我的要求不高，也就下面10条。家里电脑不是很好，所以系统资源占用要少，最好能忽略不计；不用时也不占地方，不像QQ那样飘来飘去（寒，任务栏都不可以占？）；女友常常说我发得慢，其实不怪我啊！所以要求快捷的收发信息；体贴人心的界面设计，可爱、活泼，但功能也都能具体体现；功能全面，开启迅速，现在的QQ打开程序都要好几秒；没有Bug（真是理想啊）；好友名单可随意上传，不用自己费心备份，也不怕名单丢失；完全绿色；申请便捷，最好安装时就自动送一个；最后也是最重要的！永远不收费……。



魔之左手

首先，我希望IM软件能稳定工作，无论是工作还是谈情说爱，一句话丢失就可能造成不小的物质或精神损失；其次，它应该便于使用，例如QQ的快捷键比Messenger每次都得用鼠标点要方便得多（好像……Enter就可以吧，寒）；第三，应该有漂亮的界面，这样才能吸引人们长期面对；第四，功能要强大，现在的IM软件几乎都向"IM解决方案"发展，不过实际使用还是有差距；第五，当然是用户广泛，这样才能有机会结交新的朋友。其实还应该有适合低速上网用户这一条，但现在宽带的普及速度如此之快，我也放弃了拨号上网的方式，因此这对于我已不是很重要了。



ICAT

我认为安全始终是第一位的，所以应该将有关隐私的信息及聊天记录存于服务器上，而不是本地，当然，这对服务商就提出很高的要求；最好软件还提供备份功能，可以方便地将所有聊天记录备份至本地或发送至邮箱；具备类似"DHCP"的功能，每次登录都随机分配不同的端口和服务器，分配服务器最好还有就近或测速分配的自动检测机制；界面不必追求过分华丽，但为了满足不同用户的需求，最好公开皮肤插件的标准。其实也应该多提供几种插件接口，以便编程爱好者帮助丰富软件的功能，同时对出品公司也是一种启发，有利于不断完善它的产品。

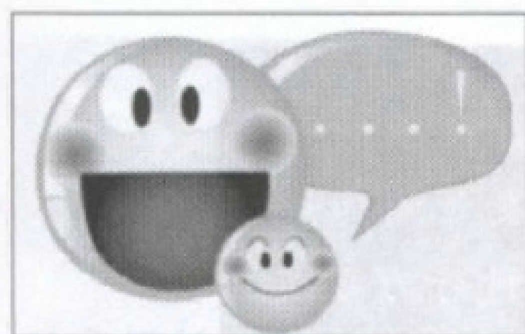


炎枫

我这里所说的对IM的愿望是针对个人用户而言（废话，要讲企业用户就没完了……寒）。IM完全是用来交流的，因此在系统设计方面的基本要求如稳定、无Bug（什么都不是绝对的，接近99.999%无Bug就行……）、系统资源占用低，最重要的是要能充分展示交流双方要表达的意愿。因此首先交流方式的多样化非常重要，除了能文字对白，还应可以非常方便地使用任意图像、声频及视频进行交流，甚至还可在IM中设计类似文件夹共享的功能（唉，不晓得炎枫看了文章以后会不会找地缝），以便能将更多的资源用来交流；除了一条条发消息外还可采取其他如共享白板、一起玩游戏等多样方式，以满足交流双方的互动要求。其次是它必须能彰显个性化，也就是个人定制的功能要尽可能灵活，当然在灵活的同时也一定要方便。最后就是信息交流应当能有延续性，比如说聊天记录的保留、与其他交流方式（E-mail、手机等）的方便沟通。

Yahoo! Messenger

辛勤的耕耘者，
但还需要努力。

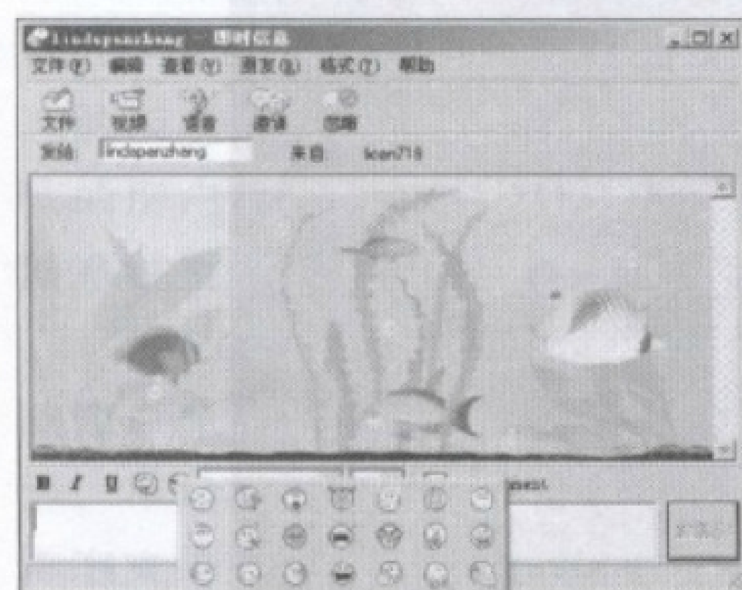


无论Google有多么的优秀，我们依然无法忽略Yahoo的存在，作为全球最知名的搜索引擎之一，每天都有数以亿计的用户登录其网站。它在其他领域的服务也得到大家的认同，Yahoo! Messenger即是其中的一员。

虽然没有列入明细打分，Yahoo! Messenger所提供的股票、新闻、天气、地址薄却很大程度上方便了用户，对于习惯每天连接上Yahoo网站的人来说再方便不过。Yahoo! Messenger集成的搜索功能较其他几款产品要强大不少，在主界面下方的搜索栏里填写关键词并选择类别即可得到结果，速度非常快。

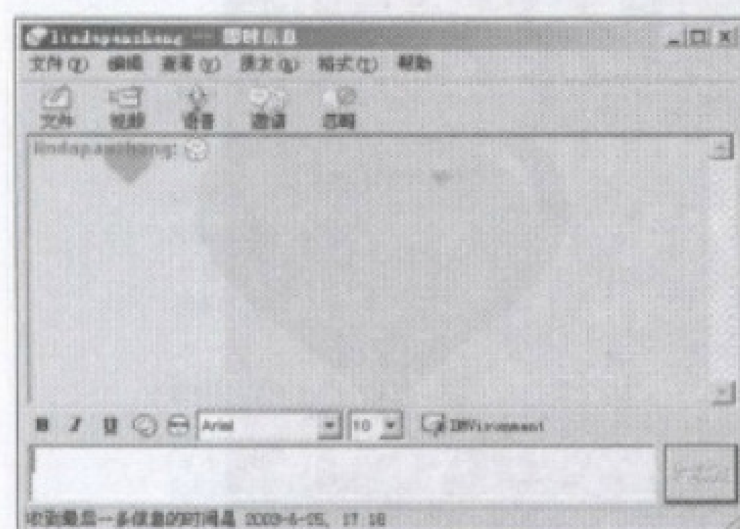
天气预报，有评测工程师的家乡重庆

Yahoo! Messenger拥有出色的网络性能，宽带条件下优于ICQ，也较MSN Messenger为好，视频聊天效果一流，在网速允许的条件下，可实现很高的视频质量。情况类似的还有语音功能，独特的群聊非常好玩，喜欢通过这类方式沟通的朋友一定不要放过。

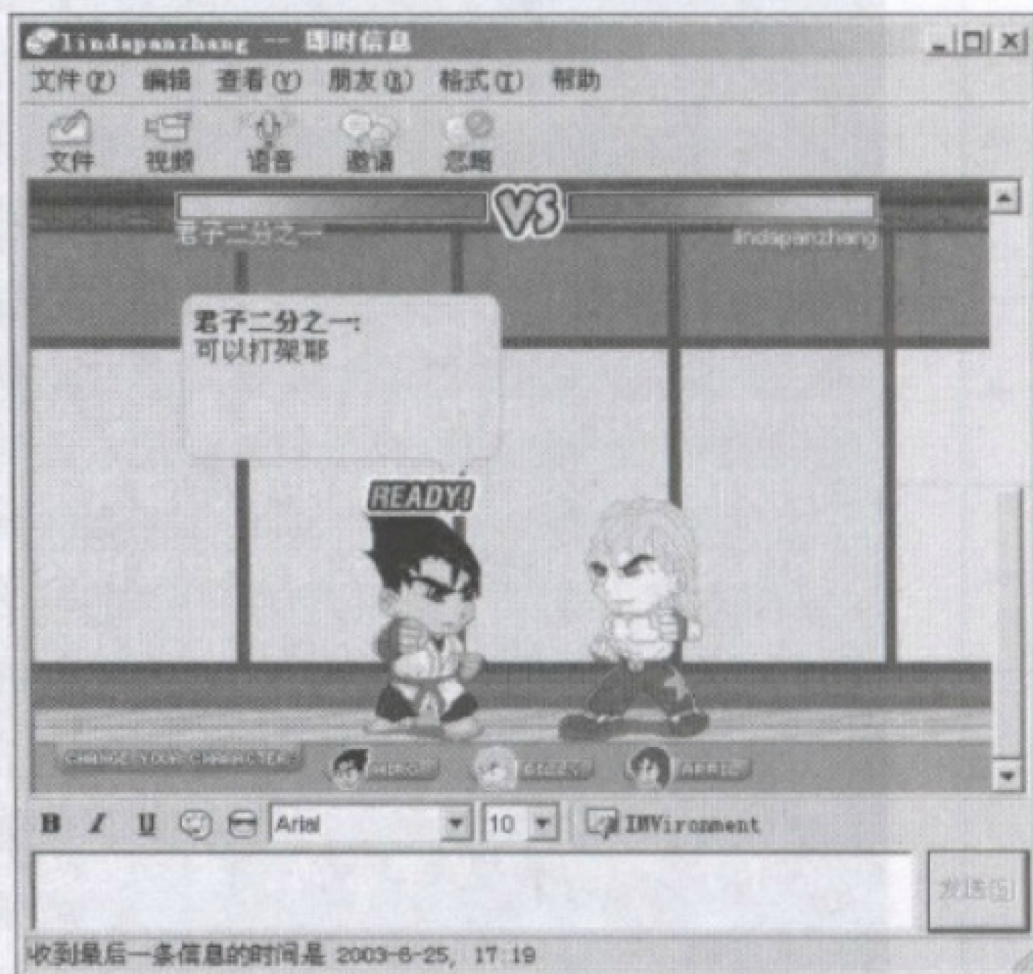


IMViroment聊天背景，后面的鱼可是会动的哟，表情符号也是动态的

测试过程中最富情趣与个性的功能莫过于Yahoo! Messenger的IMViroment聊天背景。在与朋友聊天时，我们可选择不同的背景，这可不是普通的图片更换哟！点击“IMViroment”，在“查看所有的IMV”上寻找你所喜爱的背景，例如“蜡笔涂鸦”（注意：对方和使用者都需要下载主题才能应用），然后就可以像Windows XP的白板一样玩啦！好玩吗？别急，还有其他很多好东东，要不要来次街霸式对打？就是那个“雅虎斗士”啦！



再来一个，聊天的MM喜欢得很



雅虎斗士

粗心的朋友常常认为Yahoo! Messenger没有皮肤可选，实际上我们需要从网站上下载喜爱的皮肤才能更换。看看这个“2003情人节”，感觉是不是很温馨呢？其他皮肤的下载链接为“http://cn.messenger.yahoo.com/skin/index.html”，Yahoo! 不断提供新的皮肤，有兴趣的朋友甚至可自行制作皮肤，其目录为“X:\Program Files\Yahoo! \Messenger\skins”。

聊天室也是Yahoo! Messenger一大特色，语音群聊被某位网友形容为“N人N句狂聊非常有意思，就跟蛤蟆坑一样”，虽然有些刻薄却也贴切。



情人节皮肤

个人设置比较“弱智”，简单的昵称更改都需要登录Yahoo! 网站，甚至查看其他用户个人资料也必须不停地打开浏览器，显得很麻烦。Yahoo! Messenger不支持移动通讯，聊天记录没有保护功能，同时也不是大家喜欢的绿色软件，这些情况都大大削弱了它相对国产软件在上述功能上的优势，但不可否认它依然是一款优秀的IM软件。

需要提醒用户，Yahoo! Messenger注册虽免费，但比较困难，最好直接登录网站注册。

推荐用户： 出色的视频和音频传输使它更适合宽带用户。

敢问路在何方？IM发展趋势展望

作为评测工程师，我习惯于在工作压力较大时看看连续剧，半个小时抑或更长一些，当然不是为了欣赏什么剧情，只是为了让思维能从牛角尖里走出来，拓展一下思路。在撰写本文时，正好有电视台在播放经典的央视82版《西游记》，虽然它所使用的特技现在看来很是老土，但演员的演技却给人留下深刻印象，当真是感叹取经之路难走，不过主题曲却道出人生的道理："敢问路在何方？路在脚下"。人类总是好奇未来，别理我也无法脱俗。做这个专题时也在想：未来的IM软件是什么样子？联想总是丰富的，其实也是基于现实，歌唱得没错：看看脚下，其实路就在那里。

IM软件发展的历程，可以看作是一条乡村路变柏油路并向高速路演变的过程，简陋的功能与淳朴的气息渐渐被纷繁的功能与商业化包装所取代。相信发明ICQ的以色列小伙子们，7年前也没预料到今天个人电脑显示屏上每分钟都飘动着数以亿计的消息提示，而他们的软件也在短时间拥有了上亿美元的身价，虽然这看上去有些离谱。其实就下面我们对未来IM软件的展望，几年后可能会被归入保守派言论。

但毫无疑问的是，未来IM软件将以更加紧密的方式与商务结合在一起。虽然觉得有些羞涩，但还是得提及小时候在政治书上看到的名言，大意是对投资家来说，利润是一切行为的指南针，就像马路上唯一的路牌一样。从免费浪潮到门户广告，再到收费会员、短信服务……生存和发展在商业社会其实是同一个意识形态的不同表述方式，广义上，IM软件作为一种商品，必须以其独有的方式生存和发展。

基于上述准则，我们可以预见更多可能的IM经营模式。以微观的社会个体为例，比如我，在免费享受QQ（假使未来它仍然以这个名字存在并运作）的同时，通过腾讯公司提供的非常便捷的一体化电子商务选购商品，朋友之间通过QQ的信息交流往往又会使这种行为习惯化——因为他们相互推荐的商品都在这个体系范围以内。形象地比喻，IM软件充当肯德基里免费儿童乐园的角色，它们给经营商带来的利润远大于为维护它们运作所付出的资源。从这个意义上讲，我认为所谓的收费会员制度并不是什么好主意：肯德基的儿童乐园要门票了，家长们一定很反感，于是连炸鸡都没得卖，得不偿失啊！

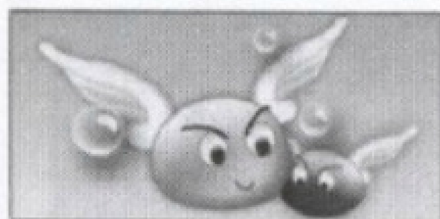
其实我们现在已可以看到上面所描述的经营模式，只是其规模和成熟程度都不足以给企业带来较大收益，目前真正赚钱的也许仅限于同属信息沟通的短信服务。同样还在襁褓之中的还有企业IM，它所蕴藏的巨大商机令人垂涎：解决企业子系统通讯费用，特别是异地通信；点对点数据传输保证了视频会议之类的正常应用，大幅减少差旅费等费用支出；畅通客服渠道，增强内部通讯，提高员工工作效率……谁说企业IM不是另一个"服务器"？当然这些都需要IM软件进一步发展，特别是要克服技术上的一些缺陷。

我们甚至可以展望IM软件个体之间的互通。既然更多的利益建立在用户基数之上，为什么不用更多强大的功能来吸引用户？例如打破QQ、Yahoo! Messenger、ICQ、MSN Messenger……之间的壁垒使之互通，类似的软件已经出现但尚未有太大影响力，但可预见这一模式可能的光明前途——在维护共同利益的条件下。

功能？只要你敢想！虽然这样或那样的附加功能不是未来IM软件发展的核心内容，却永远是老百姓热衷讨论的话题。软件的发展也总是伴随着功能的更新，人性化、多媒体传输性能的提升，应该是在未来一段时间内致力发展的方向。功能和技术上的发展有太多想象空间，我索性把这部分留给大家一起YY吧！

网易泡泡

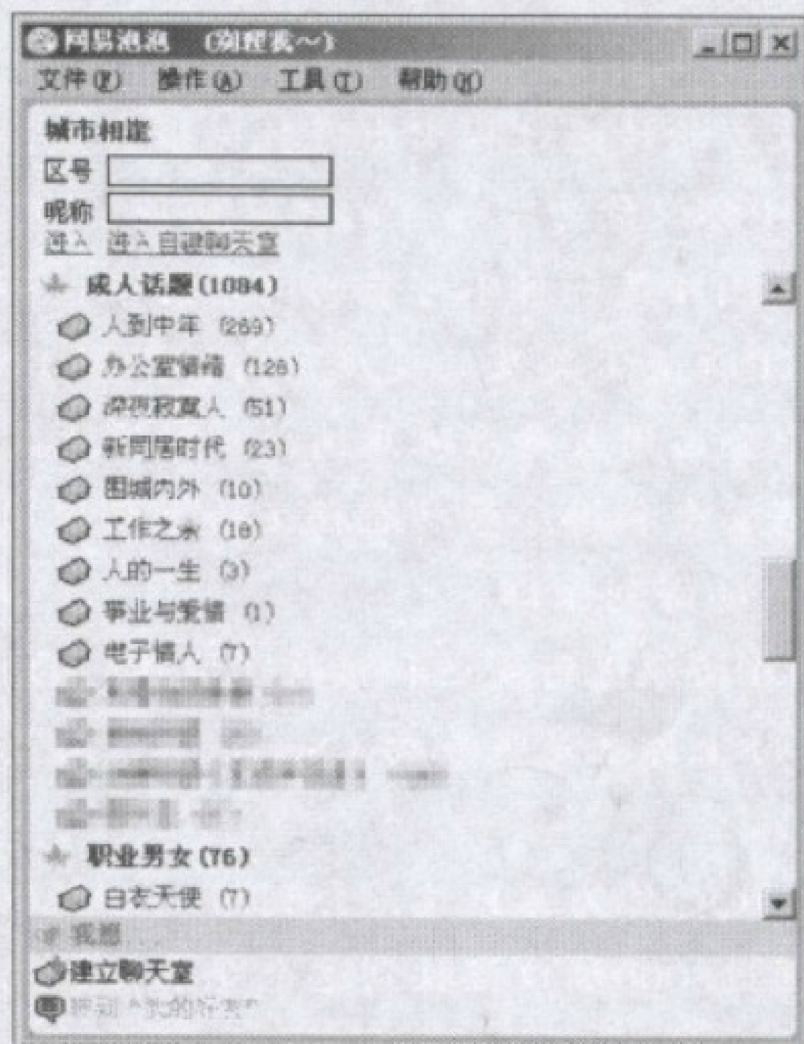
他山之石，可以攻玉。



每一位使用过网易泡泡的朋友都告诉我，它和MSN太像了，其实仔细看来我们可在它身上发现更多同类的影子：MSN Messenger的界面、QQ的管理方式、Yahoo! Messenger的聊天室……没有太多个性恰好就是它的特点。

也许是用户不太多（2003年5月8日，注册用户过300万，相对而言比较少），泡泡比其他几款IM软件在登录速度上有明显优势，宽带条件下几乎一点即能连接上线，给人留下高效、高速的印象。实际传输稳定性测试也让泡泡大大扬了回眉吐了口气，凭借良好的网络支持力压群雄，令人刮目相看。

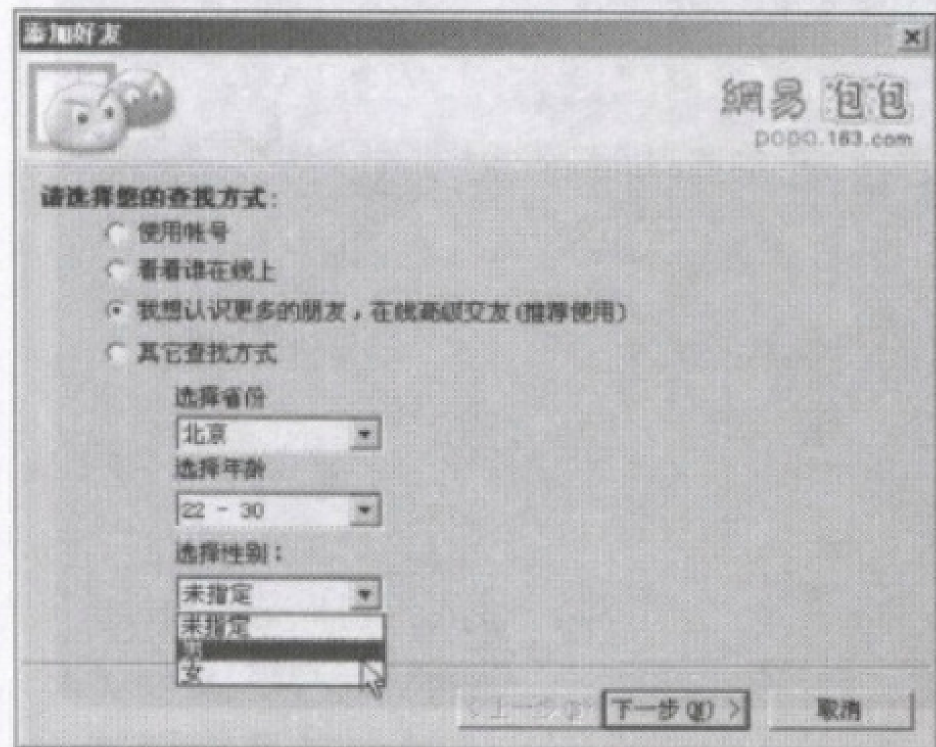
和同是国产软件的QQ相比，泡泡支持实用的文件夹共享，免去架设FTP的复杂过程；支持手机短信，较国外同类软件有一定本地优势（但和QQ完善的短信服务相比还是有很大差距）；聊天室可方便地自建，邀请你的朋友们一起群聊……功能上泡泡吸取了众家所长，但也有不足之处，不支持视频聊天显示出其在技术层面上还有不少问题有待解决。



聊天室，速度很快

和QQ一样，泡泡也是绿色软件，我们可以通过简单的目录拷贝进行移植，相当方便。泡泡资源占用极少，内存消耗仅约1.1MB，和ICQ动辄20MB相比有巨大的反差，非常适合电脑配置较低的用户使用。泡泡支持好友分组，且大部分配置记录在服务器上，更新系统重新安装时并不影响这些配置。

和ICQ类似，在打开泡泡时，我们可将聊友的头像拖至桌面，这种快捷窗口免去了不停切换主界面的麻烦。“高级交友”可指定搜索特定省份、年龄、性别的网友资料，QQ虽然也提供该服务，但需要会员资格。泡泡支持换肤及个人头像上载，聊天界面和MSN Messenger极其相似，表情符号也给人似曾相识的感觉。虽然我们不反对相互学习，但一味模拟他人，始终只能走在时尚的后面。



高级搜索功能

网易泡泡没有明显的缺点，绝大多数功能也是完全免费的，系统工作稳定而有效，但始终给人不温不火的感觉，创新和人气显然是它最需要的。

推荐用户： 特别喜欢文字聊天及聊天室的朋友。

功能表①

软件	多媒体通讯功能		无线功能		个人设定		
	语音聊天	视频聊天	手机短信	手机绑定	头像	自定义头像	个人资料
腾讯QQ	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y
MSN Messenger	Y	Y	Y(国内未提供)	N	Y	Y	Y
ICQ	Y（需要插件）	Y（需要插件）	Y（免费10条每天，实际不能接受）	N	N	N	Y
Yahoo! Messenger	Y	Y	N	N	N	Y	Y
网易泡泡	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

软件	消息/分组管理						数据共享	
	发送离线信息	聊天记录	记录导出/导入	好友分组	分组记忆	分组群发消息	文件夹共享	断点续传
腾讯QQ	Y	Y	Y	Y	Y（会员）	Y（添加群的方式）	N	Y
MSN Messenger	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N
ICQ	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y（不够智能）
Yahoo! Messenger	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
网易泡泡	Y	Y	Y	Y	Y	Y（添加接收人方式）	Y	N

即时通讯软件的基本工作原理

这里我们以大家熟悉的QQ（使用UDP协议）为例，让大家了解一下即时通讯软件的工作方式，当然，这并不是所有IM的运作方式，但却是主流。首先我们来介绍一下TCP（Transmission Control Protocol）和UDP（User Datagram Protocol）这两个概念：

我们熟悉的TCP/IP（传输控制协议/因特网协议）在层次模型上共分为4层：应用层、传输层、网络层、数据链路层，TCP（传输控制协议）和UDP（用户数据报协议）都属于传输层协议。其中，TCP提供面向连接的、可靠的数据流传输，它事先会为所发送的数据开辟出连接好的通道，然后将传输数据经分割、打包后进行连续、双向的传输。TCP协议中包含了专门的传递保证机制，当数据接收方收到发送方传来的信息时，会自动向发送方发出确认消息，发送方只有在接收到该确认消息之后才继续传送其他信息。而UDP协议是一种面向无连接的协议，它传送的数据包前后独立，没有顺序关系。与TCP不同，UDP协议并不提供数据传送的保证机制，如果在从发送方到接收方的传递过程中出现数据报丢失，协议本身并不能做出任何检测或提示，因此通常人们把UDP协议称为不可靠的传输协议。

也许有读者会问，既然UDP是一种不可靠的网络协议，那还有什么使用价值或必要呢？其实不然，因为UDP具有TCP所望尘莫及的速度优势。虽然TCP协议中植入了各种安全保障功能，但在实际执行的过程中会占用大量系统开销，无疑使速度受到严重影响。反观UDP由于排除了信息可靠传递机制，将安全和排序等功能移交给上层应用来完成，因此效率更高，能极大地降低执行时间，使传输速度得到保证。

腾讯的QQ就是使用UDP协议进行发送和接收"消息"的。它采用Server-Client模型，当你的机器安装了QQ以后，实际上你既是服务端（Server），又是客户端（Client）。QQ的大致工作过程是这样的：

1.当你登录QQ时，你的QQ作为客户端，会利用UDP数据段的4000端口向腾讯服务器发送一个登录数据包，服务器通过8000端口接收到这个登录数据包后通过验证，再反馈给你一个数据包，作为连接到服务器的标志，你的QQ就上线了（"隐身上线"等状态与此类似，服务器将通过数据包的内容来判断，下同）。

2.QQ上线以后，每隔一段时间，服务器向你的客户端QQ发送一个数据包，上面有你好友的IP和号码，用此来表示你好友在线的情况，同时你的QQ也会返回一个数据包给服务器，里面也包括你的IP，表示你在线。如果你没有给服务器返回数据包，那么就表示你不在线了，这时你好友的QQ上就会显示你不在线了。

3.当你和你的QQ好友聊天时，消息传送也是通过数据包，和登录时的数据包一样，只不过所传输的UDP数据为你和好友聊天的记录，通过加密形式在网络中传输。如果你和对方的连接比较稳定，你和他的聊天内容都是以UDP形式直接进行点对点（IP到IP）传输。根据前面服务器发送来的数据包，你的QQ客户端能知道你在线好友的IP，当你向好友传送消息时，就是根据好友的IP通过UDP协议向对方发送数据包。对方机子上的QQ如果接收到你的数据包，就反馈一个数据包给你表示已收到你的消息，否则就一直发送，一直等到对方反馈数据包为止。

如果你和对方的连接不是很稳定（Ping不通或数据断断续续），腾讯的服务器将为你们的聊天内容进行"中转"。中转的原理是这样：你的QQ客户端将数据包传给腾讯的服务器上，再由服务器把数据包发到对方的机子上。如果你使用了Socks5代理服务器，你到腾讯服务器的信息将通过这个Socks5代理进行中转。

以上只是对即时通讯软件的基本工作原理进行简单概述，如果你要进一步了解就要参考一下网络基础技术方面的书籍了。

其他IM软件介绍

软件名称： UC

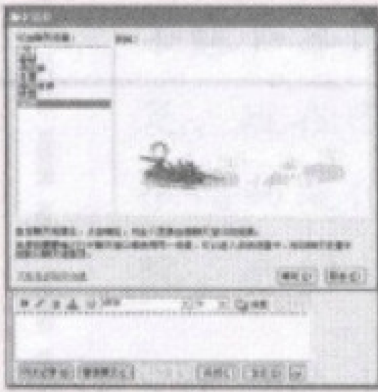
软件大小： 5064kB

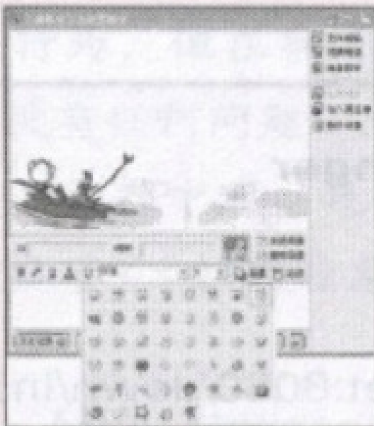
软件版本： v2.40

下载地址： http://www.51uc.com/ucdown.asp

开发公司： 朗玛信息技术有限公司







UC聊天界面

UC的意思就是：You see，You say。UC是新一代开放式即时通讯娱乐软件，它融合了P2P思想，具有独特的场景聊天和在线游戏功能，它打破了传统IM即时通讯软件主要使用文字通讯联络的单一模式。在UC中，大家可感受到有声有色、图文并茂的场景聊天模式，如同见面一般的视频电话功能，断点续传的文件传输功能，消息群发功能和在线游戏功能等。这些功能有机结合，形成一个完整的网上即时通讯娱乐平台，满足人们日常工作和生活需要，给人带来边说、边看、边玩的网络生活全新感觉。其他即时通讯软件对聊天资料的管理、多人聊天、查看历史记录、好友管理及显示登录状态等功能也都在UC中有不错的体现。

软件名称： DVAQ

软件大小： 2715kB

软件版本： v0.64 Build 0004

下载地址： http://js-http.skycn.net:8080/down/setupgztel.exe

开发公司： 深圳市宇讯通科技发展有限公司

DVAQ是款用于视频网络通信的即时通讯软件。我们可使用DVAQ与好友实现不受时间、距离和不增加任何费用的视频网络通信，可进行可视、语音交流，信息即时发送、即时回复，功能非常全面。其采用变换系数图像压缩技术，使计算机传输图像的数据大大减少，明显提高了在网络上传输图像声音的速度，适用于在ISDN、ADSL等宽带网络间进行可视化通信。视频清晰流畅，最高帧率可达每秒30帧，保证语音图像唇形同步，支持保密通话、静音和图像屏蔽，局域网或Internet用户可输入对方号码进行通信，视频通信的同时可进行发送文字信息功能。

DVAQ可显示好友在线或离线状态，即时通过号码呼叫对方，连通之后可进行可视、语音交流，即时传送和接收消息、即时交谈、即时发送文件、网址。DVAQ可自动检查是否已联网，如果电脑已连入Internet，可根据DVAQ号、姓名等关键词来查找，找到后可将其加入到通讯录中。当通讯录中的网友在线时，DVAQ中朋友的头像就会以彩色显示，此时即可发送信息。左键单击好友头像，有收发信息、传送文件、传送语音、发送邮件、个人主页、查看信息等功能。

功能表②

软件	背景肌肤修改		表情相关		聊天室		邮箱			登陆状态自定义	游戏	搜索	内码转换	贺卡	拨打电话
	聊天窗口背景	肌肤	表情	动态表情	功能提供	自建聊天室	提供邮箱	其他邮箱管理	邮箱绑定	功能提供	功能提供	功能提供	功能提供	功能提供	功能提供
腾讯QQ	N	Y	Y	N	Y	Y	Y（会员）	N	Y	Y	Y（暂未开通）	N	Y	Y	N
MSN Messenger	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y（暂未开通）	N	Y	N	Y（国内未提供）
ICQ	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y（需装插件）	Y	Y	N	Y（需装插件）
Yahoo！Messenger	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y（背景游戏）	Y	Y	Y	N
网易泡泡	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N

软件名称：TQ

软件大小：680kB

软件版本：v1.4

下载地址：http://js-http.skycn.net:8080/down/TqSetup.exe

开发公司：http://www.go2north.com/

go2north.com的诺斯Telecommunication Interlocking Chinese Quarter（简称TQ）简体中文版，集信息发送、定制和交友聊天于一体；除了具有传统即时通讯软件所具有的显示朋友在线信息、即时传送信息、即时交谈、即时发送文件等功能外，还有即时发送网址、新闻/消息滚动显示、集体闹钟、局域网通讯和笑话等功能；其最具特色的是在通讯过程中采用了128位高强度加密算法和用户数据报协议，使信息在通讯过程中高速、安全和可靠。

软件名称：QMM

软件大小：1825kB

软件版本：vb920

下载地址：http://hn-http.skycn.net:8080/down/qqmm2002.exe

开发公司：文韬网

一款具有新意的个性化即时通讯工具，具备与QQ一致的外观和操作方式、与MSN Messenger一致的通讯管理方式。

其特点有：自动保存对话记录、显示个性化的头像、隐身登录、同时以多个身份登录、多个身份切换、自动变换昵称、和阻止的用户对话、和名单外的在线用户对话、隐身后继续保持对话、判断对方是否自动离开、察觉对方隐身或被阻止、和分组群发消息。虽然它拥有诸多QQ和MSN没有的实用功能，但它因为自身的不稳定性等因素不可能有太大发展。



软件名称：AOL Internet Messenger

软件大小：2990kB

软件版本：v5.2.3255

下载地址：http://js-http.skycn.net:8080/down/Install_AIM_5.2.3255.exe

开发公司：AOL

AOL Internet Messenger的国际用户量仅次于ICQ，其功能与ICQ、QQ差不多，但也有自身特色，例如有AOL多重服务器支持，可自动选择登录服务器并保证网络高速度通讯，可建立直接连接，聊天时可贴图，可随时开始语音对话，语音质量高却不需任何插件，有公共警告功能，可亲自封杀随便攻击别人的家伙，比QQ更自由的图标功能，随便找图标，甚至还有个图标中心给你挑……唯一遗憾的是注册得用英文名，但还算是比较不错的聊天工具。

软件名称：网聊（NetChat）

软件大小：846kB

软件版本：v6.2.0 Build 0617

下载地址：http://gd-http.skycn.net:8080/down/NC62setup.zip

开发公司：7host.com

网聊（NetChat）原名“局域网寻呼机（NetICQ）”，它是基于局域网内部的点对点聊天工具，不要服务器，使用方便，界面美观，主要功能：

1.批量传送文件。
2.查找/显示在线好友。
3.自动回复。
4.支持联众聊天命令格式，提供近600条聊天语句且可自行增删修改。
5.支持多IP设置，可在不同网段间聊天。
6.提供信息包和IP地址过滤。
7.用户账号密码设置、传送信息加密、聊天记录加密功能。
8.自动隐藏功能。
9.收到信息多种提醒，包括声觉、视觉（颜色、动画）。
10.聊天室。
11.支持多用户设置。
12.皮肤更换、设置。
13.支持QQ的头像。
14.信息群发功能。
15.传送超大文件功能。

访谈 MSN Messenger 6.0的推出让大家感到惊喜，本刊记者也就一些大家关心的问题采访了微软中国MSN事业部的总负责人。

大众软件：在MSN Messenger推出伊始，我们就注意到这款软件所具有的一些崭新特点。6.0推出之后，我们又发现了很多令人鼓舞的新特性。那么，能否请微软方面介绍一下这款软件的开发理念？

负责人：其实说到理念，我们也只有一个唯一的信念，就是把东西做好，给用户最好的。我们在美国的MSN Messenger开发团队就有上百人，并且全球其他微软研究院的成员也在不断给出他们自己的意见、修正Bug等。我们手中掌握的是技术，脑中是对用户想法的理解，所以才能做到开发出来的产品人性化，最接近用户的感觉，让用户在使用过程中很享受，不生硬。这也就是我们的研发人性化的哲学。

大众软件：微软的Passport泄密问题已引起很多人的注意，而MSN Messenger的验证体系也是通过Passsport来实现，微软对这个问题是如何考虑的？

负责人：Passport泄密问题前一阵出现过，一些网络黑客侵入Passsport进行修改他人密码、盗取信用卡账户等违法行为，但在事情发生后的6个小时内，我们就已关闭了这个出口，并且进行了安全性恢复，现在已经没有任何问题。MSN Messenger的用户可放心使用，微软对用户使用的安全性也一直摆在很高的地位。在微软中国，我们对全体员工开设过不同形式的安全教育课程，并且在全球的微软研究院，我们也设立了7×24的应急队伍，对这种安全威胁会进行及时反应。

大众软件：MSN Messenger 6.0体验版一经推出，受到很多国内用户的肯定和赞赏，微软打算何时推出正式版？

负责人：是的，MSN Messenger 6.0体验版在正式放出下载后的4个小时内，全球下载量就已达到2000 000次，可见6.0还是受到大家肯定的。在中国MSN Messenger 6.0简体中文正式版会在下个星期推出，也就是7月15号左右，希望大家在使用后也多给我们提出宝贵的意见，我们也会及时反馈给美国MSN Messenger 6.0研发团队。

大众软件：微软认为即时通信软件未来将向什么方向发展？微软在其中会发挥什么作用？

负责人：即时通讯软件在未来不容小视，它在网络上成为人们沟通最方便、最快捷的工具，是桥梁，还会穿梭在整个商业社会中。即时通讯软件在将来会不仅出现在网络中，更会出现在掌上电脑、电视、电话中，或任何各种意想不到的地方。而微软会帮助并借助这一有力工具更快地发展，微软的强大实力也会给即时通讯软件推波助澜。

大众软件：微软何时会把MSN 8.0这样一个完整的服务引进国内？它和MSN Messenger之间的关系是什么？

负责人：MSN是一个完整的体系，包含有各种应用方式，在这个商业社会中，我们都知道一句话：没有拥有中国市场，就没办法拥有整个市场。所以说我们一定会把MSN这个体系引进到国内，我们已经开始做一些初期的调研，希望能尽快让国内用户接触了解MSN。MSN Messenger是MSN中一个应用程序，也是不可或缺的整体组成部分。

本刊记者：微软中国是否参与了MSN Messenger的开发？如果是，在其中发挥了什么样的作用？

负责人：微软中国和其他地区的微软分部一样，不直接参与到软件的研发中，但我们为MSN Messenger的开发团队提供我们了解到的信息和本地用户的意见反馈，例如MSN Messenger 6.0中加入保存聊天记录，就是MSN Messenger开发团队听取了从国内众多反馈信息中反映强烈的意见而加入的功能。

项目		腾讯QQ	MSN Messenger	ICQ	Yahoo! Messenger	网易泡泡
软件功能						
语音聊天	功能	2.5	2.5	2.4	2.5	2.5
	评价	2.2	2.4	2	2.3	2.3
视频聊天	功能	2.5	2.5	2.4	2.5	0
	评价	2.1	2.3	2	2.4	0
BIG5码支持	功能	2.5	2.5	2.5	2.5	2.5
	评价	2.5	2.5	2.4	2.5	2.5
移动通讯支持	功能	2.5	2.5	2.5	0	2.5
	评价	2.5	0	0	0	1.5
总分		19.3	17.2	16.2	14.7	13.8
传输稳定性						
文字信息	宽带	4.6	4.8	5	5	5
	56Kb	4.9	4.8	5	5	5
文件传输	宽带	3.6	4.8	4.5	4.8	4.9
	56Kbps	4.9	4.9	5	4.9	4.9
总分		18	19.3	19.5	19.7	19.8
安全性						
系统资源占用		2.5	3	1	2.8	4
操作系统兼容性		4	4	4	4	4
密码保护		4	4	4	4	4
聊天记录保护		4	0	0	0	4
网络安全及私密		2	2	4	2	2
总分		16.5	13	13	12.8	18
易用功能						
帮助信息	功能	1	1	1	1	1
	评价	2.4	2.3	2	2.3	2.4
好友分组	功能	1	1	1	1	1
	评价	2	3	3	3	3
在线状态	功能	1	1	1	1	1
	评价	3	2	2	2.5	3
表情符号	功能	1	1	1	1	1
	评价	1.5	3	1	2.5	1.4
绿色软件	功能	4	0	0	0	4
总分		16.9	14.3	12	14.3	17.8
皮肤及界面						
外观	缺省界面	1.8	1.9	1.5	1.5	1.6
	更换肌肤	1.7	1.8	0	1.4	1.5
	更换聊天窗口背景	0	1.9	1	2	0
	信息显示方式	1.7	1.9	1.6	1.5	1.7
	个人头像	1.5	1.5	0	0.5	1.5
总分		6.7	7.2	4.1	6.9	6.3
主观接受度						
得分		9.7	9.4	7.7	8.9	5.5
综合成绩		87.84	81.31	73.95	78.08	81.5

评分表

测试总结

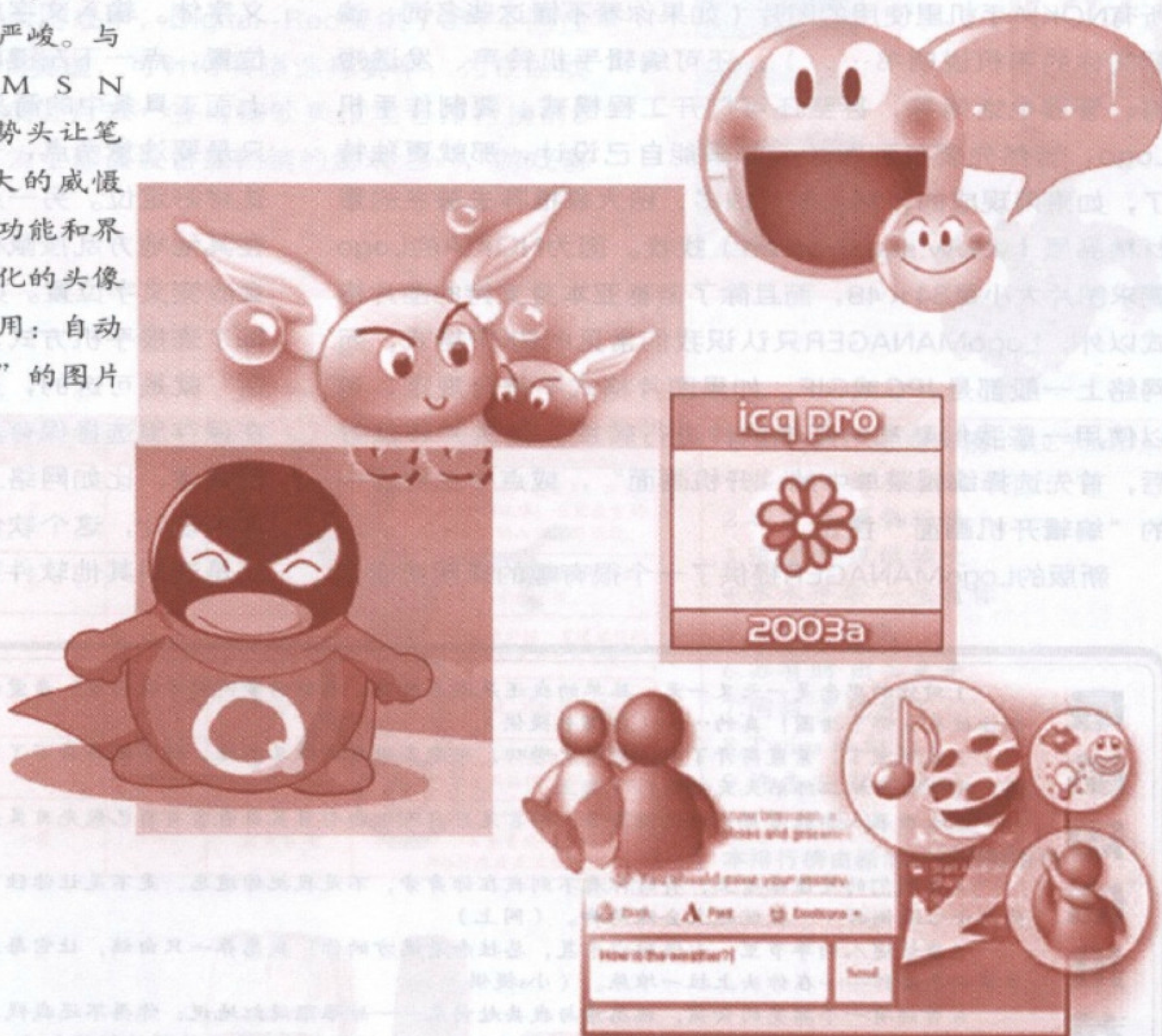
测试完成的时候，我们终于松了口气，与其说是测试，不如说是个紧张的学习过程。除了QQ和MSN，其他几款IM软件用得很少，这给评测带来很大挑战，但从另一方面讲，也有利于集中精力思考它们的优劣给出公正评价，希望这次横向对比能带给读者朋友有益的参考。

江山代有才人出，一代新人换旧人，俗语自有其道理。很多时候事物的发展并不完全沿着专家的推断进行，ICQ在国内的没落没有随着中文LITE版本的推出而有所好转，就算是其完整版也由于在界面、功能上不符合国人胃口而用者寥寥。同样走下坡路的还有Yahoo！Messenger，相对ICQ而言Yahoo！还算比较上进，不断吸取同行精华，但更新速度太慢，功能上过于依赖网站的支持，甚至个人资料也要登录网站才能修改，造成新用户增长缓慢，形式可谓严峻。与之相对应的是微软的MSN Messenger，其蓬勃的发展势头让笔者再次感受到软件帝国强大的威慑力。同样是简单的汉化，其功能和界面都非常受国人欢迎，个性化的头像上载功能不仅实用，还很好用：自动帮你缩小图片，免去“专业”的图片编辑操作。

国产软件在这次测试中处于领先位置，应该说令人高兴，但依然需要提高警惕。QQ的胜出尚在意料之中，毕竟它拥有长时间的发展历程及数量庞大的用户群体，新版本在功能、界面上的改进可圈可点。网易泡泡微弱领先MSN Messenger颇有些让人意外，总结成绩可以发现其学习能力异常惊人！QQ的本地化经验、MSN的界面操作、Yahoo！的资源管理/聊天室，都被它完全学到，结果它在很多项目中获得高分，要不是最后的接受度不高，甚至可能把QQ拉下马来。

网络上总存在形形色色的人和事，测试过程中也出现了一些不良音符，感触最为深刻的莫过于非议颇多的聊天室。作为媒体的一员，正确的道德引导应该是起码的行为准则，类似“情色物语”、“婚外恋”这样赤裸裸的挑逗性名词，是否应该出现在网站聊天室列表里值得商榷，也让我们有机会再次翻阅本刊今年第10期杂志《“拉皮条”和“卖春药”的赢利模式》一文，留给大家思考的也许并不仅仅是简单的功能对比，社会责任的重要性不该被遗忘。

同样不可遗忘的还有不少颇具实力的力量，老牌的如AOL的Instant Messenger，新生的有开放构架的朗玛UC，也许明年的这个时候，在我们杂志上也会出现它们的身影。



手机百宝箱



说到手机，这可是时尚青年最热门的话题之一，不仅要比较谁的手机造型更炫、功能更全（价格更高？），更要看谁的手机比较有个性。手机的个性怎么讲？当然是与众不同，这与众不同包括手机的外在装饰，比如手机挂绳、手机面板、手机贴纸等，都可在大大小小的手机装饰商店买到。但真个性仅靠外在的还远远不够，因为你能买到的别人总能买到，而且要不停地变换外形去追求与众不同，不说浪费时间精力，浪费金钱也是可耻的啊，还达不到真可以拿来炫耀的效果。其实外在不重要，重要的是内涵，如果可以自己制作手机图片和铃声，那才是真正的与众不同！想象一下，同学朋友聚会时，别人惊奇地发现，你手机上的待机Logo从未见过，有电话来时，居然发现你的铃声是最特别的，那种骄傲……（省略万字）。

手机图片制作DIY之路

■ 重庆 Netgod

要制作手机的图片，首先要明白，手机能识别的图片文件格式和我们在计算机上一般使用的图片格式不同，计算机上我们熟悉的JPG、GIF、BMP等格式，都不能被手机识别，因此我们必须使用特殊的软件来制作。比如下面这款鼎鼎大名的LogoMANAGER for NOKIA Phone，看名字就知道，这是适合于NOKIA系列手机的Logo制作软件，该软件最新版本v1.2.92，下载地址为：http://www.skycn.com/soft/1631.html。下载后直接安装，在安装过程中会询问使用什么方法连接电脑和手机，一般有红外和数据接口两种，根据自己手机的实际情况选择即可。

软件启动以后界面如图1所示：

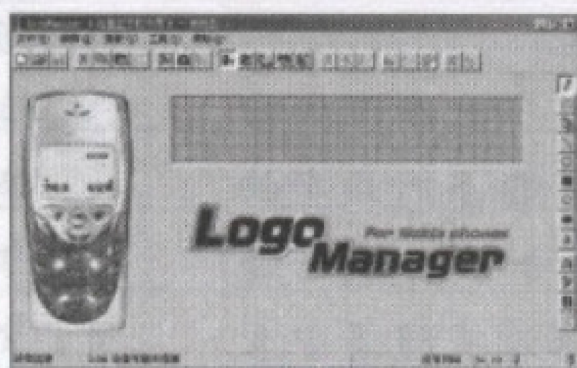


图1



图2

这个软件虽然叫LogoMANAGER，但实际功能非常强大，可编辑开机画面、屏保和图片、网络标示、分组图标等所有NOKIA手机里使用的图片（如果你看不懂这些名词，请翻阅你的手机说明书……），还可编辑手机铃声、发送短信、管理电话簿等，甚至还可打开工程模式。要制作手机Logo，当然先要找到图片，如果能自己设计，那就更独特了，如果用现成的，网上图片很多，给大家推荐去著名的素材精品屋（www.sucaiw.com）找找。因为NOKIA的Logo要求图片大小是84×48，而且除了诺基亚本身支持的图片格式以外，LogoMANAGER只认识我们常见的BMP格式，而网络上一般都是JPG或GIF，如果图片格式不符合规定，可以使用一些我们熟悉的图像软件进行转换。挑选并转换好后，首先选择编辑菜单中的“开机画面”，或点中主界面中的“编辑开机画面”按钮。

新版的LogoMANAGER提供了一个很有趣的抓图功能，可抓取图片直接处理。在文件菜单中选择抓取图像，最好选择“与图像等大”的抓取方式，这样图像就不会在以后的处理中变形了。比如我们随机抓取桌面上的QQ图像作为这次设计的对象（图2）。使用界面右边的基本图像处理工具进行处理，可输入一些文字，点击A按钮会出现文字输入框（图3），可输入文字，还能定义字体。输入文字后，直接移动鼠标左键到你想放的位置，点一下左键即可，如果觉得不满意，还可点击上面工具条中的箭头符号（和Word一样）重新来过。只是要注意两点，一是要尽量一个字一个字地输入，这样好定位。另一点是当文字放置到满意位置后，别在其他地方乱按鼠标，赶紧回到文本工具窗口，否则会改变文字位置。如果你在安装LogoMANAGER时选择了连接手机方式，那么在下图中的“上传图像到电话”就是可选的，直接点击即可，如果暂时没有，可在保存里选择保存类型为.nlm或.ngg图片，再通过其他渠道，比如网络上传到手机中。如果要进行其他图片的设计，这个软件也很方便。至于铃声，我看我们还是选用其他软件吧……

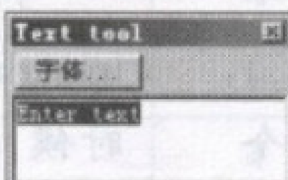


图3

最酷短信推荐

1.对你的思念是一天又一天，孤单的我还是没有改变，美丽的梦何时才能出现！亲爱的你，好想再见你一面，可我就是找不到你被关在哪个猪圈！真的……（鸲嘴兽提供）

2.我绝望了，紫霞离开了我，师傅太唠叨，牛魔王借我的钱又不还，好不容易买下了水帘洞，又被菩萨恶意收购，只剩一毛钱，发条短信祝二师弟天天快乐！（同上）

3.女口果人尔能看日月白这段言舌，那言兑日月人尔白勺目艮目青言亥西己犬攵光目艮金竟了。（美丽人参的姐姐，美丽大婶婶提供）

4.在我们的友谊旅途上，有时你看不到我在你身旁，不是我把你遗忘，更不是让你独自一个人走，是我选择走在你后面，当你不小心跌倒时……我就跑上去踩两脚。（同上）

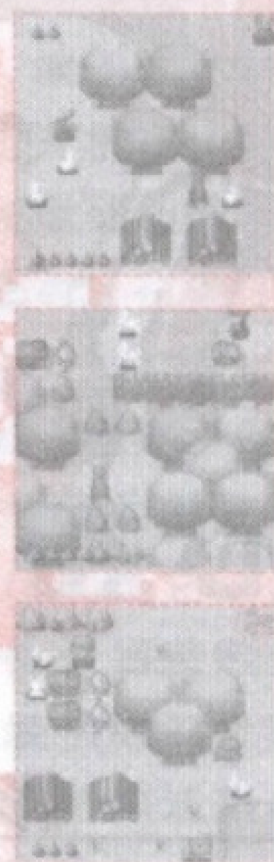
5.在这迷人的季节里，心情难以平复，总挂念着远方的你！我愿养一只白鸽，让它每天飞到你的上空，哪怕能做的只是简简单单一个动作……在你头上拉一堆屎。（小s提供）

6.曾经有一个漂亮的女孩，她愿意与我共赴黄泉——她眼眶泛红地说：你再不还我钱，我就与你同归于尽！（狼宝宝提供）

短信来源：来自四方各地的朋友，如果你想让你的名字出现在自己推荐的短信之后，请与我们联系：lily@popsoft.com.cn。

当红手机游戏介绍

■北京 狼人



兔子哪里跑

支持手机：NOKIA 6610、6100、7210、7250、6108。

使用手机登录到中国移动移动梦网http://wap.monternet.com，选择进入→百宝箱→游戏百宝箱，找到这款游戏并下载就可开始游戏了。

《兔子哪里跑》是款轻松益智的游戏，玩家要在森林里抓到可爱的小兔子，同时还要避免被狼吃掉。在游戏中玩家可同时扮演两个角色，一个小姑娘或一个小男孩，两个人各有本领、相互配合、各显智慧。游戏分为30个关卡，从简单到复杂，充满乐趣，画面靓丽清新，是男孩、女孩们非常喜爱的风格。

在游戏中，不仅有兔子，还有专门吃兔子和伤害人的狼，小姑娘遇到它尽量躲开，不然就会被狼吃掉，小男孩可用手中的武器将狼打晕。玩家只要将兔子围在一个封闭区域内就可抓到蹦来蹦去的兔子，小姑娘可以设置路障，小男孩可以清除路障。



3D MotoRacer 风电摩托

支持手机：NOKIA 9210、7650、3650；SONY EricssonP802

驾驶摩托车是一项广受欢迎的运动，它对车手的体力、耐力、意志力和驾驶技术提出了全面考验。现在Digital-Red将这项运动以逼真的3D画面、真实的操作感在移动设备上再现。内嵌的Digital-Red Dragon-Bone引擎将3D效果显现得淋漓尽致，让你随时随地可以体验赛车的乐趣。

在风电摩托3D MotoRacer游戏中，Digital-Red提供了6种不同性能的赛车和多条国际著名标准赛道，可针对赛道选择赛车，为在游戏中领先对手创造条件。该游戏近月来一直占据欧美市场各排行榜前5名，其中S60版本与UIQ版本为全球该设备最畅销的游戏之一，游戏售价12.95美元。



当红游戏手机一览

品牌型号	摄像头	K-Java游戏	游戏效果	软件品种数量	参考价格	娱乐推荐指数	缺点/优点
SONY Ericsson P802	有	支持	非常好	少	7000	★★★★	价格太高，优秀的声光效果，拿到手上绝对吸引MM眼球。当前最贵的手机，让拿着它的人都显得很拽。
NOKIA 7650	有	支持	好	多	3800	★★★★	内存容量相比3650太小，最早的拍照手机，手感不错。
NOKIA 3650	有	支持	好	多	3500	★★★★★	外观及操作不是很舒适，发送短信很累，可使用MMC卡扩充自己的容量。
NOKIA 6100	另配	支持	一般	多	2300	★★★	只能玩K-Java游戏，不错的性价比。
Motorola T720	另配	支持	一般	一般	2400	★★★	只能玩K-Java游戏，是喜欢翻盖手机的朋友不错的选择。
大唐GX10N	有	支持	好	一般	4500	★★★★	价格还是高，欧洲最畅销手机的改装机型，小贝最喜欢的手机，K-Java游戏效果流畅。

手机铃声下载排行榜（截止于2003.7.9）

1.容祖儿 谁来爱我
2.郭富城 爆裂旋风
3.张国荣 风继续吹
4.水木年华 一生有你
5.S.H.E. 爱呢
6.苏有朋 出去走走
7.陶喆 黑色柳丁
8.Twins 眼红红
9.许志安 苦口良药
10.吴建豪 因为太爱你

本排行榜由新浪短信频道提供



插图 宋洋

应用心得

小小的共享软件，真的能解决大问题，在我们的电脑使用过程中，经常会遇到这样一种情况——原本非常复杂的事情被一款不起眼的软件轻松解决。我很感激那些共享软件的开发者，是他们开发的“小”软件给我们日常的电脑使用带来了很大的方便。编写这些软件的作者，基本上不会有什么经济上的收益，也许使用者的感激之情就是他们努力工作的最大回报。支持我们的国产共享软件吧，去使用这些软件、去宣传推广这些软件，为了别人，也为了我们自己……

影视文件快速分割、合并

■湖南 aj

宽带网络的普及为众多影视爱好者提供了一个很好的影视文件传输途径，许多朋友经常通过网站下载各种精彩的影视节目。当下载的影片多了之后，一定会遇到这样的麻烦：1.现在许多采用DivX4技术制作的高清晰度DVDrip电影文件，虽然经过压缩处理，但文件体积依然非常庞大，多数在700MB以上，如果加上字幕文件，则体积更大。当我们下载了这类片子后，一般会将其刻录到光盘中进行保存，由于现在大多数朋友使用的是700MB容量的刻录盘，用一张盘刻不下影片全部内容，如果用两张盘来刻录，那么第2张盘就会浪费许多空间。2.许多网站将一部完整的片子分割成许多段落提供下载，下载播放这种影片时总给人一种不连贯的感觉，并且也不便于保存和管理。

遇到第1种情况时，我们可利用视频文件切割工具将影片中不重要的内容切除，如去掉片头、片尾等，将文件体积控制在光盘刻录容量之内即可。而对于第2种情况，只要用视频文件合并工具将众多视频片断合并为一个完整的文件就可以了。在下面的文章中向大家介绍影视文件快速分割、合并方法。

一、快速分割

AVI&MPEG Splitter v1.01是一款专门用于分割AVI、MPEG文件的工具，它可以非常方便地将一个大的影视文件快速分割1个或多个片断。

1.启动AVI&MPEG Splitter，单击“Open”按钮，打开将要进行分割操作的视频文件，在AVI&MPEG Splitter的播放窗口中就会立即播放该视频节目。

2.当播放到剪辑起始位置时，单击播放窗口下方的“Select Start”按钮，标记剪辑起始点，此时播放画面会暂停，同时在主界面右侧的“Start”时间调整框中显示出剪辑起始点的精确时间位置。

3.拖动播放进度控制小滑块至剪辑结束位置，单击“Select End”，标记剪辑结束点，这时主界面右侧的“End Time”时间调整框中显示出剪辑结束点的精确时间位置。

4.单击“Split”按钮，在弹出的“另存为”对话框中设置好剪辑文件的存盘路径及存盘文件名，单击“保存”按钮，AVI&MPEG Splitter就会将用户选定的片断剪辑出来，如图1所示。

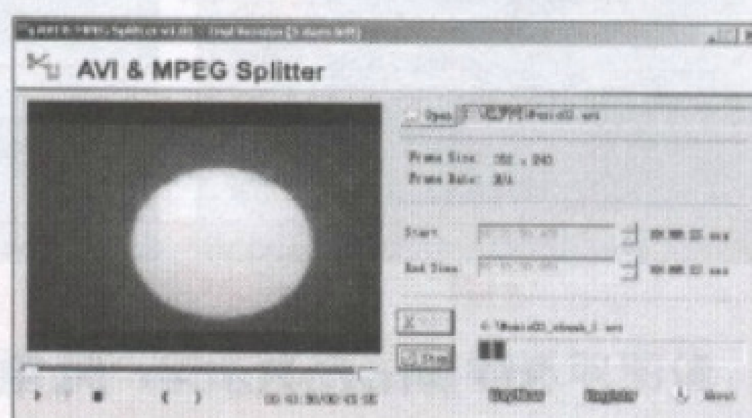


图1

小提示：在AVI&MPEG Splitter中，用户可直接在时间调整框中设置剪辑的起始和结束时间。

二、快速合并

AVI/MPEG/RM/WMV Joiner v3.01（http://www.newhua.com/AVIMPEGRMJoiner.htm）是目前支持媒体合并格式最多的合并工具，它可轻松实现AVI、MPEG-1、MPEG-2、MPEG-4、DivX、RM、VOB、ASF/WMV等媒体文件的合并工作。

1.启动AVI/MPEG/RM/WMV Joiner程序，其主界面如图2所示，程序所有功能都以工具按钮的形式提供。

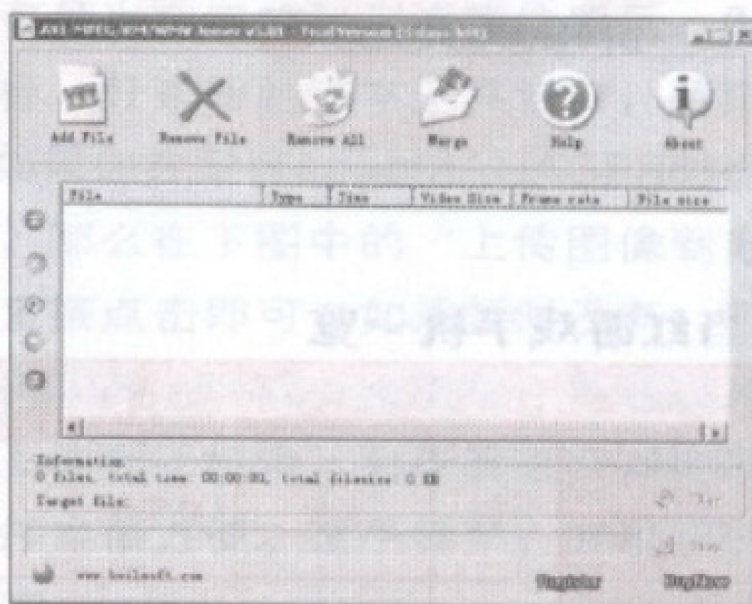


图2

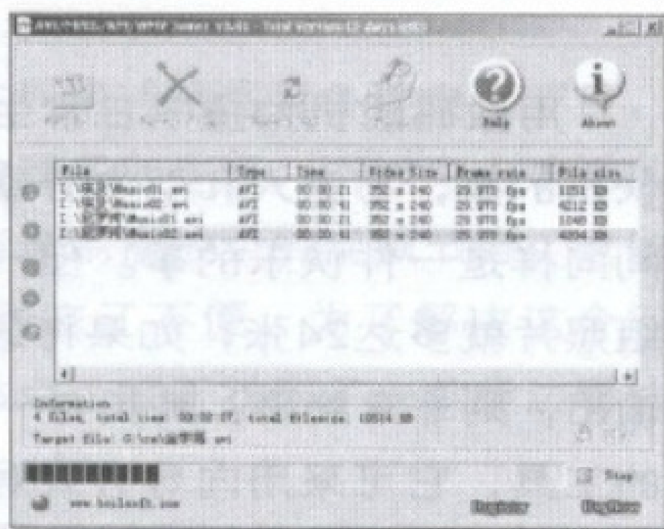
2.单击“Add File”按钮，打开添加文件窗口，选中需要进行合并操作的视频文件，将它们添加到合并文件列表窗口中。这时在播放窗口中就会显示出视频文件的播放时间、文件类型、画面大小、帧速率、文件大小等参数。

小提示：在添加合并文件时，添加的文件必须是相同的文件类型，如全部为RM格式、AVI格式等。

3.在AVI/MPEG/RM/WMV Joiner中，用户可任意调整合并文件的排列顺序，单击合并列表窗口左侧的排序按钮，就可方便地控制文件上下移动位置。如要删除合并列表中的文件，选中该文件，单击“Remove File”按钮即可将其删除。如要预览合并列表中的文件时，选中该文

件，单击“Play the Video File”按钮，系统就会自动调用外部播放软件来播放选定的文件。

4.单击“Merge”按钮，在保存文件对话框中设置好合并文件的存盘路径及存盘文件名。单击“保存”按钮，程序立即开始文件合并工作，如图3所示。


图3

当合并工作结束后，在下方信息区中就会显示出合并后文件的播放时间、文件大小、存盘文件名等信息，同时信息区右侧的“Play”按钮变为可用状态，单击“Play”按钮就可调用外部播放软件来预览合并后的文件。

注意：

1.由于制作方法不同，同一种格式的视频文件有可能采用了不同的画面大小或不同的帧速率，如果将画面大小、帧速率不一致的视频文件进行合并时，系统就会拒绝进行合并工作。

2.在画面大小、帧速率一致的情况下，用户可将不属于同一部影片的视频片断合并在一起，从而方便地制作出精彩视频集锦节目。

3.如果某些AVI文件不能被加入到合并列表，最常见的原因在于用户电脑中未安装该视频文件所使用的编码器，如MPEG-4视频编码器，这时用户只要下载安装正确的编码器即可。

硬盘为什么“成批量”出现坏道

■河北 吴培森

我曾在公司负责电脑经销。前段时间有不少顾客找上门来，告知半年前购置的硬盘出现了坏道。由于这些硬盘大部分是去年夏天装机配置的，尚在质保期内，经理按规定将这些出问题的硬盘在检查确诊后均予以更换。经检查，发现硬盘大部分都是物理性硬伤，这让笔者很纳闷。硬盘出现坏道的原因是多方面的，但这样集中报坏就有问题了。在更换过程中，我渐渐发现了一些线索，在这里记录下来愿与高手们共同探究。

在报修的硬盘当中，希捷酷鱼40GB～80GB的硬盘占多数，且都是线路板一面蒙上海绵减噪并用金属板密封的那种。这种硬盘在去年夏天一直是装机的主流，进货量较大。装机时装机员就曾报告说，这些连线路板都密封的硬盘发热量较大，在酷热当头的夏季，此现象尤为突出。于是我们建议装机的顾客另购一个硬盘专用散热风扇安在硬盘上，防止硬盘过热烧坏。硬盘风扇是公司外一散件商提供的，每个风扇的价格不到20元钱。在这次报修的硬盘中（顾客一般都是将电脑主机整个搬过来换硬盘的），我发现产生坏道的硬盘大都装有那种硬盘散热风扇，尤为严重的是，因为风扇质量不好，经过这些日子的运转，几乎每个风扇都发出声响。其中有一个风扇在离主机数米远的地方就能听到“嘎嘎”的声音，触摸上去感觉震动很大，这是因为滚轴磨损后扇叶偏心转动造成的。散热风扇是通过螺钉固定在硬盘上的，属于硬性连接。我当时就意识到，如果发生震动的风扇自开机就将震动外力传到硬盘上，试想硬盘的读写磁头与磁盘的超微米间隙，怎能经受住那样长时间的抖动，何况磁盘还在高速旋转着，硬盘运转时的脆弱性是人所共知的。

尽管我拿不出充分的证据，但从安全的角度考虑，我们对所有报修的硬盘均换为希捷新出的硬盘。该型号的硬盘发热量小，更突出的是它那面敞露在外的电路控制板散热良好，根本不需要另装散热风扇。不仅如此，我们还尽量联系到去年装机的那批顾客，主动上门将散热风扇卸除。事实证明这种做法是起作用的，以后没有再出现硬盘一窝蜂报修的现象。

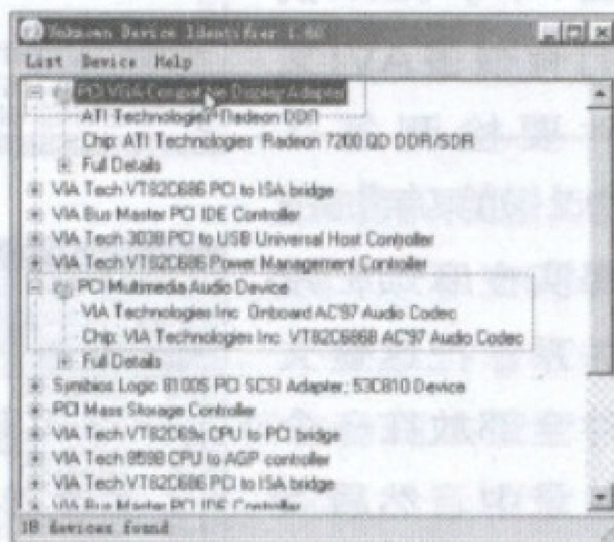
劣质的硬盘散热风扇会导致硬盘物理划伤吗？我本人对这个问题没有把握回答，我的观点肯定带有主观的成分；不过我还是想提醒经销商和我们的用户，最好不要使用散件商提供的劣质硬盘风扇。

彻底清扫系统未知设备的“？”

■安徽 松涛

大家知道计算机的硬件设备是通过相应的驱动程序与操作系统和应用软件建立联系的，并执行操作系统和应用软件的各项指令。如果连接电脑的硬件设备没有安装驱动程序、驱动程序文件损坏或驱动程序与系统发生兼容性冲突，则系统会认为该设备为不可用的“未知设备”，并在系统“设备管理器”中将其标记为“？”。

“Unknown Device Identifier”是一款专门为系统未知设备安装或修复驱动程序的小工具，有了它，我们再也不用为到处寻找系统未知设备合适的驱动程序而在网上东奔西走了（如图1）。


图1

这款工具中文名称叫“未知设备识别精灵”，它的使用相当简单，程序执行后，软件会自动检测用户电脑中所有硬件设备和相应的驱动程序，并同样以“？”的形式标记出存在问题的硬件设备，用户选中需要进行驱动安装或修复的“未知设备”并在菜单栏中选择“Device（设备）”→“Search for driver（搜索驱动）”，软件会用其内置的搜索引擎自动搜索与之最匹配的驱动程序并自动下载安装。另外，该软件还有一个驱动程序自动备份的小插件，可对用户系统中所有硬件设备的驱动程序进行一次性备份。

这款工具支持Windows 9X/Me/2000/XP操作系统，需要的朋友可到http://soft.winzheng.com/SoftView/SoftView_12172.htm下载其最新版本。

完美解决AVI无法播放的问题

■江苏 俞大为

最近下载了一部AVI影片，可是Windows Media Player（WMP）无法播放，只有声音没有图像。于是把WMP升级到9.0，故障依然。整整花了我5个小时的时间下载呀，我要发狂了！还是不甘心，于是上网寻找这方面的资料，功夫不负有心人，居然被我找到了。

目前AVI这种视频格式的文件比较复杂，光是看扩展名是无法知道影片的正确编码格式的。除了原来未压缩的AVI影片外，目前使用这种扩展名格式的还有DivX、Xvid等，特别像DivX这样的高品质、高压缩比的影片格式出现后，正常解码就变成一件非常繁琐的事情，我们必须安装相对应的解码器才能正常播放。而这些解码器又不能胡乱安装，否则就会出现兼容性问题。那我们如何知道AVI文件是采用何种编码制作的呢？下面就要请出AVI信息检测工具——AVIcodec了！

AVIcodec是一款专门用来检测AVI影片压缩格式的软件，它能检测出系统已安装的解码器，和任何AVI文件的编码信息，这样我们就能方便地去网上下载相对应的解码器，来解决无法正常播放的问题了。软件下载地址为http://www.skycn.com/soft/11964.html。

执行该软件，点击“选文件”，选择要检测的AVI文件后按OK，等待几秒后在下面出现了该文件的路径，视频编码和音频编码（如图1）。如果我们有很多AVI文件要检测怎么办？如果手工选择实在麻烦，没关系，把这些文件全部放在一个目录中，然后点击“选目录”，选中后，AVIcodec就会检测出里面的所有AVI文件。

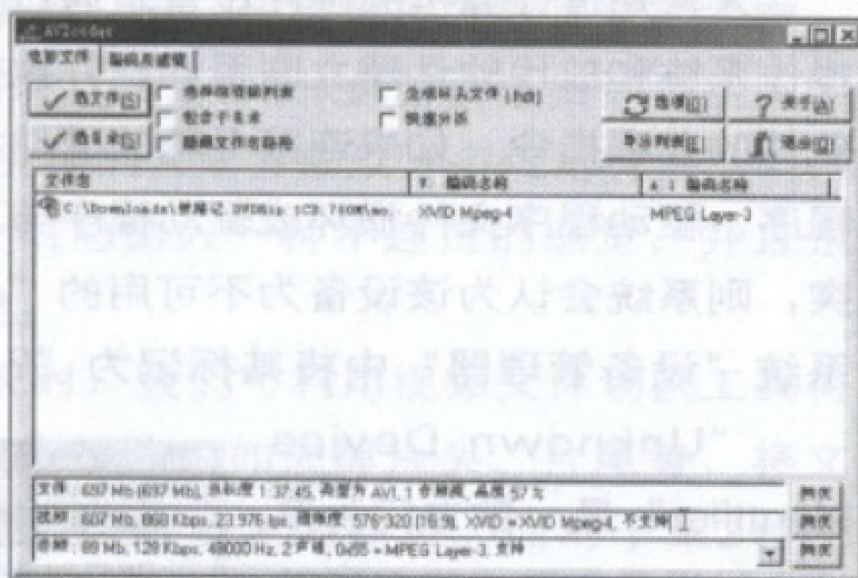


图1

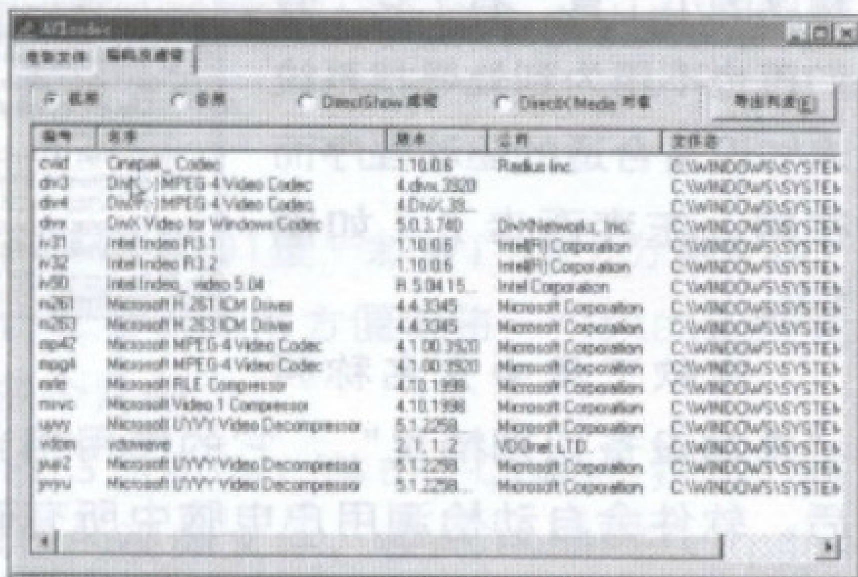


图2

最下面有该文件更详细的编码信息，可见到“视频”栏显示不支持的字样。这个文件是采用Xvid编码制作的，进入“编码及滤镜”选项（如图2），在“视频”栏内显示的就是系统中安装的视频解码器（编号为该格式的缩写），而我的系统中并没有安装Xvid的解码器，所以这个文件无法播放也是正常的。其它如音频信息可适当参考。

进入Google搜索页，输入Xvid，结果出来很多关于这个解码器的下载信息。找个版本最新的下载，安装后久违的图像终于出现了，至此问题得到最终解决！

数码相机的超级另类“驱动”

■安徽 松涛

用数码相机拍摄下日常生活中每个幸福的瞬间是件快乐的事，与家人和朋友分享所记录下的各个精彩的瞬间同样是一件快乐的事。但一般的数码相机所拍摄的一组照片就多达24张，如果将这么多照片逐张进行编辑和输出，则非常繁琐，其实有一款叫做“Photolightning”的工具，它可采用向导方式对用户拍摄的数码照片进行批量编辑和定向输出，所有选中的照片可一次性操作，效率特高，大家可以一试。

软件的使用很简单，程序执行后（如图1），软件首先会自动检测用户的数码相机（软件对目前市面上流行的大部分数码相机均可以很好支持）并自动下载数码相机拍摄的照片，用户也可用手工选择数码照片存放目录的方式将照片批量导入到软件中。在软件的主操作界面中，用户可看到“操作向导”共3个步骤：

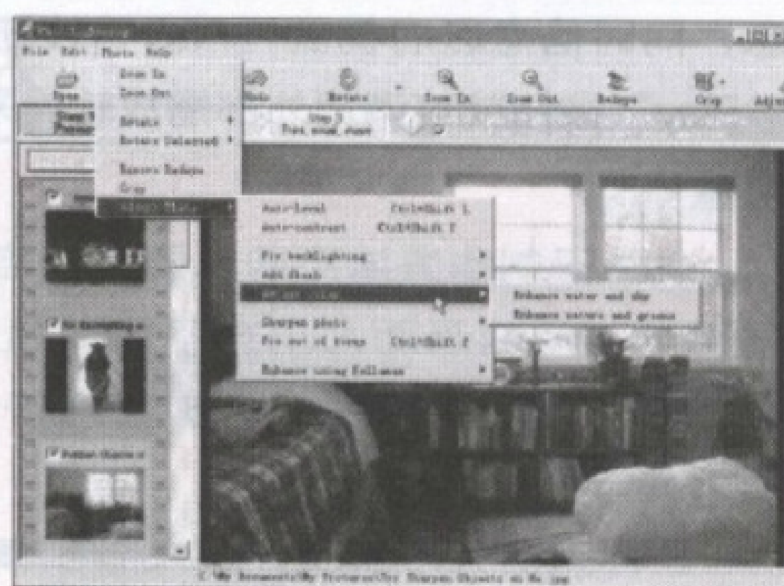


图1

1.用户可采用勾选的方式选中需要进行编辑和定向输出的照片。如果是全选，软件备有“Select All”按钮，就是说用户对数码照片进行的各种编辑操作，对于所有选中的照片均有效。软件支持对数码照片进行缩放、旋转、翻转、按指定或任意规格裁剪、调整照片亮度、调整照片明暗、调整照片颜色与色阶、调整人物皮肤光泽度、对照片进行锐化处理和自动清除人物红眼等批量编辑操作。

2.这一步可以对所有导入的照片进行逐一增加或更改照片标题和照片中的显示文字。这个功能对于长期大量地管理和收藏数码照片非常实用，我们可将照片的拍摄时间、地址、人物和拍摄花絮等信息添加到照片中。

3.这是软件的一个核心功能之一——照片输出（如图2），软件可自动将所有导入软件中的数码照片压缩并按照用户的指定（软件有各个子向导）输出到打印机、客户端邮件程序（Outlook Express）、邮件服务器（Hotmail、Yahoo等）、软盘或用户指定的FTP站点，用户也可让软件自动生成照片缩略图列表和自动幻灯播放的可执行程序。

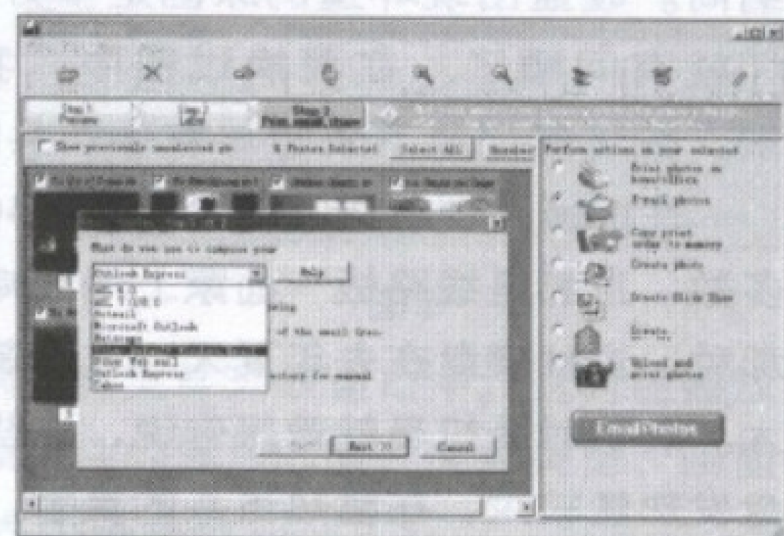


图2

这款工具为试用30天的共享软件，支持Windows 9X/Me/2000/XP操作系统，需要的朋友可到“天空下载站”http://www.skycn.com/soft/11209.html或软件主页http://www.photolightning.com/下载其最新版本。

边看边录流媒体

■福建 陈旭波

用上宽带后，不少朋友利用网络观看各种电视节目，虽然现在支持流媒体的播放器多如牛毛，不过令人遗憾的是，它们中的绝大多数不能录制播放中的视频节目，这给喜欢收藏精彩节目的我们带来了不便。为了解决这个问题，笔者跑遍了多个下载站点，终于找到了一款能边看边录的软件——Hi-Net Recorder。

Hi-Net Recorder的下载地址为http://218.30.21.125:7272/internet/download/HiNetRecorderSetup.exe，最新版本0.70b，大小1744kB。软件执行的主界面如图1所示。

具体的录制过程如下——

步骤1：设置保存路径等常用参数。

点击“Option”下靠左的那个按钮（如图1标识为“选项”），从弹出菜单中选择“Preferences”，接着你可在“Default Path”中改变录制文件的保存目录，默认的目录是“C:\temp”（如果你的系统安装在C盘，建议保存在其它分区上，以后经常对录制文件进行增删操作时，可避免C盘上的碎片过多）。

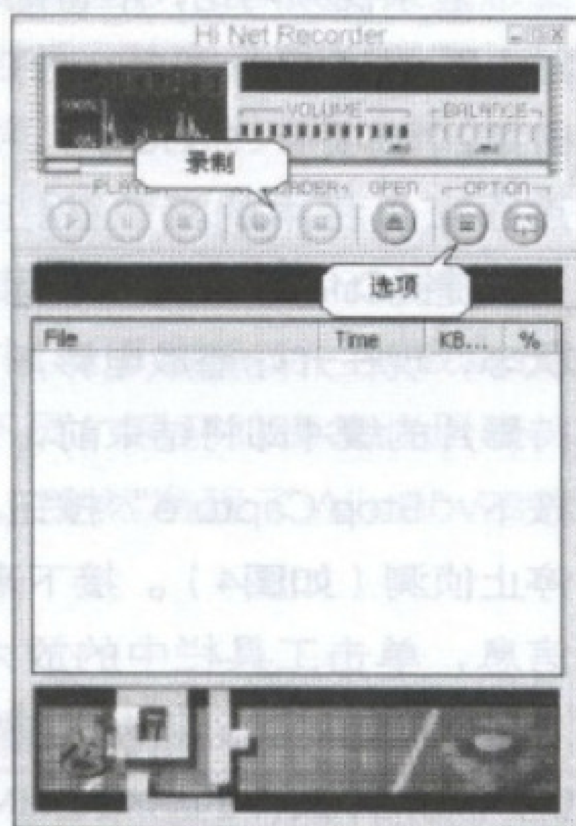


图1

我们经常需要对录制文件的大小和时间进行限制，避免忘记停止录制时不小心把硬盘空间“撑破”。在主界面中间的“Record”选项框中，你可调节“Max Size”（最大值）和“Max Time”（最长时间）。

步骤2：输入流媒体的播放地址。

软件目前只支持微软的流媒体格式。当播放地址是一个ASX文件时，可点击“选项”按钮，选择“URL Open”，输入该地址，然后点击“Play”按钮。如果播放地址是以“mms://”开头的，那请手工编写一个ASX文件，比如中央电视台一套的播放地址是“mms://winmedia.cctv.com.cn/live”，你可按照如下格式编写ASX文件：

```
<Asx Version = "3.0">
<Entry>
<Title>中央电视台1套</Title>
<Ref href="mms://winmedia.cctv.com.cn/live">
</Entry>
</Asx>
```

保存好后，点击“Open”按钮，打开该ASX文件。

步骤3：开始录制。

想要录制时，请点击“录制”按钮，此时该按钮变为红色，想要结束了，点击录制旁边的“停止”按钮即可。现在你可在设定的保存目录下找到录制的文件，打开它试试！

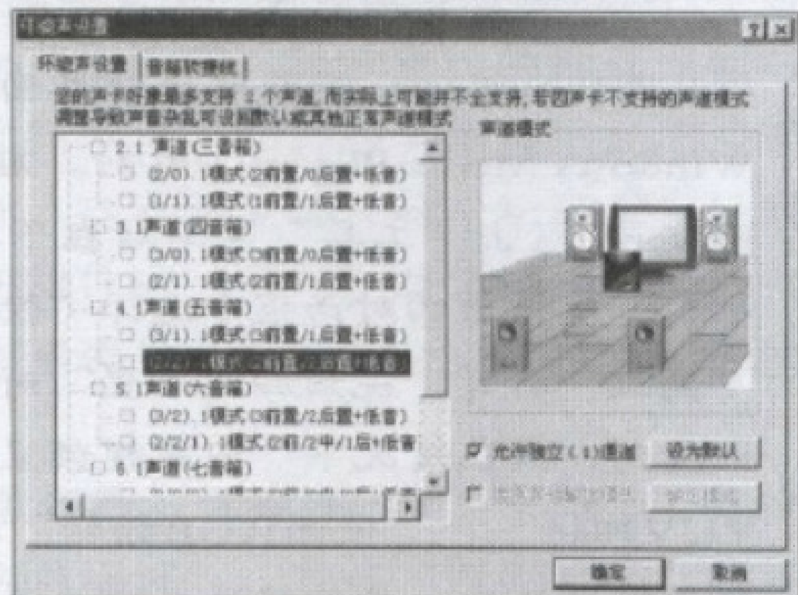
最后要提醒大家的是：根据笔者的使用经验，如果录制节目的时间少于1分钟，可能会出现录制后的文件无法打开或播放等现象。大家在使用中碰到类似问题，可把录制的结束时间延长到1分钟后。

用好音箱软接线

■北京 笑望长空

现在4.1或5.1音箱的连线都比较麻烦，从声卡出来的几根连接线要一一对应低音音箱上的多个中转插孔，要是插错了，各个音箱的声音就会变得很混乱。如果你是《超级解霸》的用户，那就不必为这事烦恼了，因为它自带了一个“音箱软接线”的功能，可以用软件的方式让你轻松调整音箱的连线（笔者使用的是《超级解霸3000》）。

首先，播放可清楚分辨各种声道的电影或音乐，仔细听，找出自己连接错误的音箱（也可用游戏来判断，如CS中声音的方向定位就很好）；然后，打开《超级解霸》‘音频’菜单中的“音箱软接线’项。


图1

在“环绕声设置”选项卡中（如图1），我们可选择自己音箱的类型。因为笔者使用的是创新4.1音箱，所以就在“4.1声道（五音箱）”中选了“（2/2）1模式”。如果你对这些充满阿拉伯数字的选项感到茫然，不要紧，看它右边的音箱例图就是了，从中找出你所拥有的音箱类型吧！

接下来是音箱连接线的软调整。切换到“音箱软接线”选项卡，进行音箱与连接线的软调整。这个就很简单了，先用鼠标点住窗口下方需要调整的“插座”不放，然后拖到正确的“插头”下面，这时你会看到相应的“连接线”也发生了变化……在一般情况下，我们多是把音箱的左右声道插反，因此只需把它们对换一下就行了（如图2）。

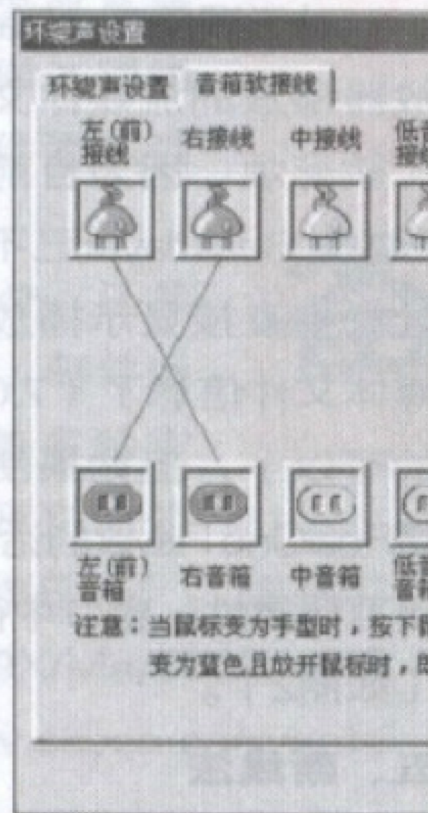


图2

好了，调整结束，听听效果吧！咦，怎么，这音箱的声道还是错误的？哦，原来《超级解霸》的软接线功能不是立即生效的。你要关闭当前的电影或音乐，重新打开后，声道才会发生变化。

找出隐身的流媒体地址

■福建 尹竹

随着宽带网的日益普及，在线观看流媒体节目以及如何下载这些流文件成为一个热门话题。目前绝大部分站点对流媒体文件的真实地址进行了屏蔽，为了突破这种限制，找到流媒体的真实地址，本文介绍6种方法供读者参考。

一、网页源文件中查找

通过网页源文件查找流媒体真实的地址是一种常用的方法。点击播放链接后，弹出的页面中间内嵌的播放器为RealOne Player，说明这可能是一个Real媒体文件。由于这时是无法直接使用右键菜单来查看源文件的，怎么办？我们可按下“Ctrl+N”键为当前的页面再开一个窗口（如图1），依次单击“查看”→“源文件”，系统会调用关联的编辑器打开，在源文件中使用搜索功能查找关键字“rm”，可看到“http://www.XXXXXX.com/movie/01.rm”这样一段文字，这正是要找的文件地址。

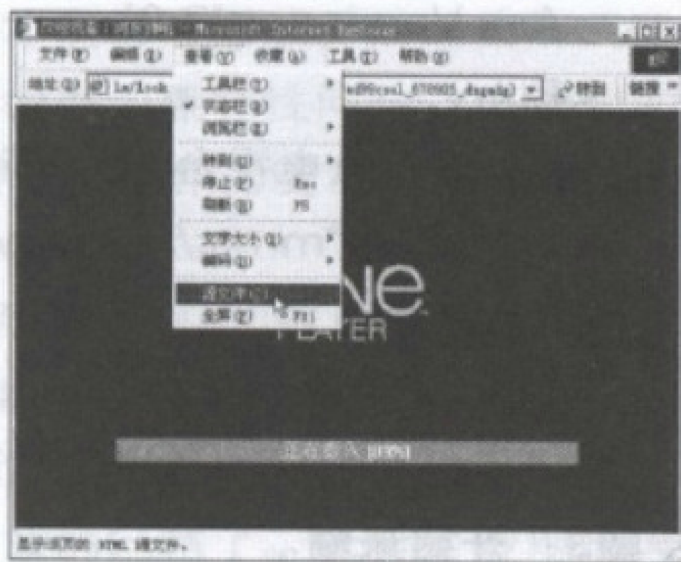


图1

二、索引文件中查找

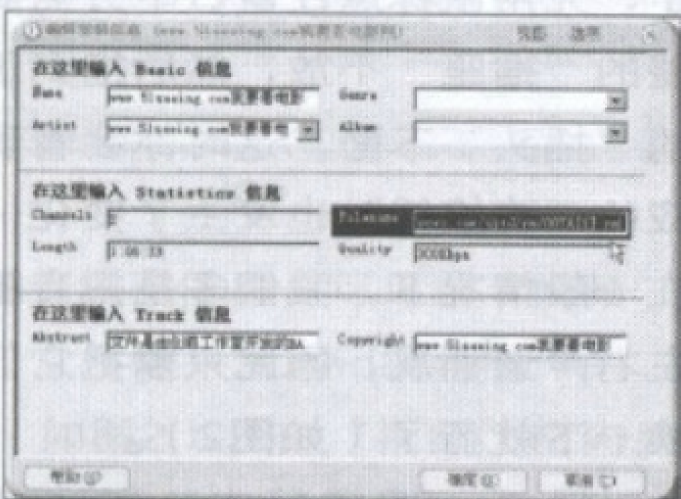
有些时候，我们会发现按照播放链接指向下载回来的，并不是我们所需要的媒体文件，而是一些后缀名为RAM或ASX的小文件，这其实是流媒体的索引文件。用记事本打开下载回来的文件，应该可以找到真实下载地址。

三、WMP属性窗口中查找

最常用的两个流媒体播放软件是Windows Media Player（简称WMP）和RealOne Player。如果打开网页播放链接时调用的是WMP播放器，可这样获得流媒体文件的真实地址：用鼠标右键单击在线播放窗口，从快捷菜单中选择“属性”一项，这时从弹出的“属性”窗口中就可轻易地找到正在播放视频文件的真实地址。这种办法对于查找调用WMP播放器播放的流媒体文件的地址非常方便，而且在多数情况下是有效的。

四、RealOne Player剪辑信息窗口中查找

对于调用RealPlayer播放器播放的流媒体文件则比较麻烦，因为目前较新版本的RealPlayer已不在地址栏中直接显示播放的流媒体文件信息了（7.0以前的可以），但如果使用的是RealOne Player的话，可从“文件”→“剪辑信息”→“编辑剪辑属性”窗口中得到正在播放的流媒体文件的真实地址（如图2）。



五、断线法

有的网站播放在线电影时，弹出的页面内嵌了一个Real媒体播放器，看不到下载的地址，有一个很笨但很有效的方法可看到文件的真实地址，也就是断线法：在流媒体正常播放过程中“断开连接”，这时播放器会弹出一个出错的信息窗口（如图3），在这个窗口中我们就可看到正在播放的Real媒体文件的真实地址。

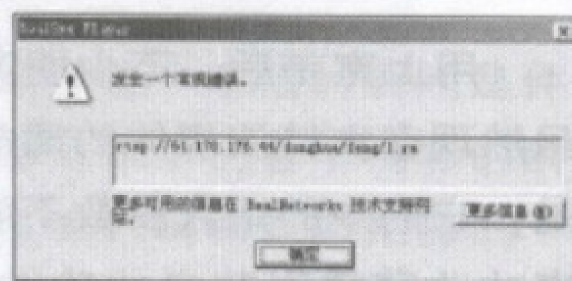


图3

六、嗅探法

对于那些隐藏得更深、保护得更完善的流文件就需要使用专门的软件进行分析、整理出真实的地址了。这样的软件有Project URL Snooper、CommView等，下面以CommView（下载地址http://souxin.fj163.com/CommView%20v4.0.281.zip）为例，简单介绍一下其用法。

登录视频网站，准备播放电影。启动CommView，打开第2个选项卡“Packets”，点击工具栏中的播放按钮（快捷键Ctrl+S），进入捕捉状态，现在开始播放电影，待影片的缓冲即将结束前，按下“Stop Capture”按钮停止侦测（如图4）。接下来我们需要从这些包中找到有用的信息，单击工具栏中的放大镜图标（快捷键Ctrl+F），弹出“Find Packet Contents”对话框，在“Find What”栏中分别键入流媒体文件的后缀名RM、RMVB、ASF、WMV、WMA等，按下回车，直至找到为止。找到后，在找到的那一行单击右键，从弹出的菜单中选择第1个选项“Reconstrue TCP Session”，在弹出的默认状态为ASCII码的窗口中，就可找到一行详细的地址信息。

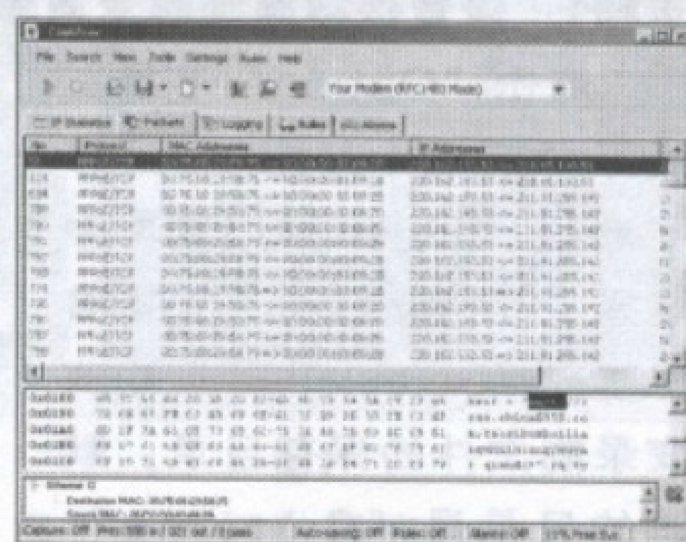


图4

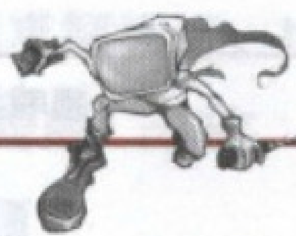
一句话技巧

在使用WinRAR压缩文件时，右键单击要压缩的文件或文件夹，选择“添加到压缩文件”项，在弹出来的对话框中点选“备份”选项卡，选中“按掩码产生压缩文件名”，然后单击“确定”，这样，以后不管你将一个文件夹压缩几次，都不会出现重名覆盖的现象。

（重庆 烟波）

用Print Screen键截取播放界面中的视频文件，以Windows Media Player9.0为例。启动Windows Media Player，点击“工具”菜单后在下拉菜单中选择“选项”，在弹出的对话框中选择“性能”选项，再点选“高级”打开“视频加速设置”对话框，这时我们可以看到，默认情况下“旧版视频呈现器”下的“使用YUV翻转”、“使用RGB翻转”和“使用主面”三项是被勾选的，我们将这三项去除选择，就可以顺利用Print Screen键截取播放界面中的视频画面。

（重庆 朱安祥）



使用Windows查找工具解救QQ

■内蒙古 橘子

最近我发现有些网站为了达到某种目的，利用QQ发送诱人的网站地址，然而一旦浏览，本人的QQ也随即变成了传播工具！

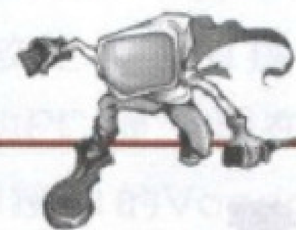
前不久我就不幸中招，而我的朋友最近也被攻击，突然让我觉得或许有很多人会和我们一样有此遭遇，所以在此写篇文章，讲述一下我的经验，希望对大家有所帮助！

往往这种网址后面都跟随着“有我的照片”、“这是一个很不错的网站”之类随意诱惑人的介绍，大意些还真以为是朋友推荐的好网站呢！其实只要你浏览，就会有一种很小的程序文件无声无息地植入Windows内部，使QQ在发送任何消息时都携带这些网址，有时甚至是强行发送消息给你的朋友！

开始时我以为是QQ程序被人恶意修改，下载©p重装，一番折腾之后还是照旧不灵。又开始查找注册表，同样无果。就在心灰意冷时，突然发现了Windows查找功能，意外的发现给了我意外的收获！

首先打开“开始”菜单，选择“查找”选项中的文件或文件夹选项，在名称和位置选项的包含文字对话框中填入经常跟随在QQ消息后的网址及介绍，接着在“搜索选择”中选择安装系统的盘符，然后在日期选项卡中选择查找所有文件，并选择下拉列表中的创建时间，最后选择介于×年×月×日和×年×月×日之间，这个选择是从发现QQ异常的上一个正常的聊天日算起，或者浏览过QQ信息上网址的当天。选择好这些，单击查找。结果在Windows文件夹中找到了一个文本文件，一个名为Sendmess的应用程序。在Windows文件夹名为Temp的子文件夹中找到名为Younv的应用程序。这两个应用程序需要在Windows安全模式下删除。到此我的QQ可正常使用了！

最后忠告大家一句：“不要好奇心太强！”



邮件超级“分检员”——MailWatch邮箱管家

■安徽 松涛

电子邮件的高效和便捷不用我多说，但我们在处理邮件时，经常为一些广告邮件、空白邮件、重复邮件和带有病毒、木马附件邮件等的“垃圾”邮件而感到十分头痛，尽管我们也使用了一些邮件过滤方法或过滤工具，但也经常将一些有用的邮件过滤掉，如我们设置了大于1MB的附件自动屏蔽，但朋友发来了几张数码照片怎么办？近日我使用了一款叫做“MailWatch邮箱管家”的工具，它可按照用户各种复杂的定制条件自动对新邮件进行分检归类，让用户最先看到最需要的邮件而将一些不太重要的邮件放在自己空闲时处理，并且还可自动为用户写部分“回复”邮件，效果的确不错。

软件的分检功能需要用户事先根据需要定制，尽管有些繁琐，但可一劳永逸啊。软件默认的规则是新邮件自动报告、自动删除自己邮箱服务器发来的广告邮件，以及自动过滤、自动回复邮件等，用户可自行删改默认规则并可在软件的“规则”对话框中利用软件完备的规则定制体系添加和定制符合自己要求的分检规则。

应用举例1：我们在“选择规则条件”框中，选中“若主题行中包含特定词”，并在“规则描述”框中指定这个特定词为“你好”或“您好”，则我们可对应在“规则操作”框中选择“自动回复邮件”并将邮件内容设定为“XX，你好！感谢你的问候！”。

应用举例2：我们可按照上述邮件分检规则的定制方法将所有符合指定标题及大小要求的邮件附件全部备份到一个指定的本地文件夹中，这样可便于我们快速查病毒和集中处理。

与之类似的还可定制邮件正文包含特定词，若发件人包含用户，若收件人包含用户，若抄送行包含用户，若邮件大小或附件大于指定大小，若邮件没有发件人、收件人、主题和发送日期等，用户可在相应的“规则操作”框中选择“提示用户”、“转发给特定用户”、“备份到指定邮箱或本地目录或直接在服务器中删除邮件或附件”等邮件处理操作。只要用户定制得当，则可为软件添加近百项分检规则。

软件除了具有上述邮件智能分检外，还具有多邮箱集中管理、新邮件自动监测、邮件远程处理、软件口令保护和自动关机等多种实用功能。另外，用户所有收发邮件及自动处理邮件的操作软件会自动记入“操作日志”。这款工具为共享软件，可执行于Windows 9X/Me/2000/XP操作系统，需要的朋友可到http://www.skycn.com/soft/12518.html下载其最新版本。

试办公备

奇门遁甲

IE的另类二用途

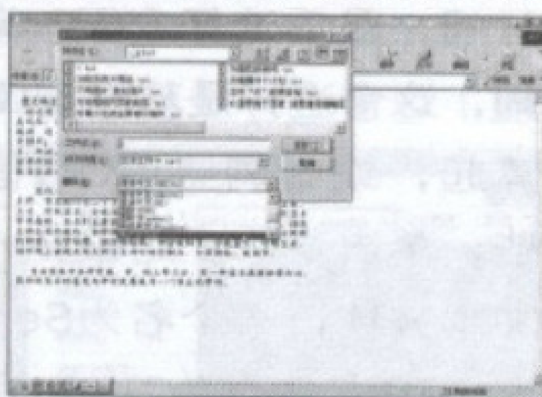
■喷流网络·梁厚广

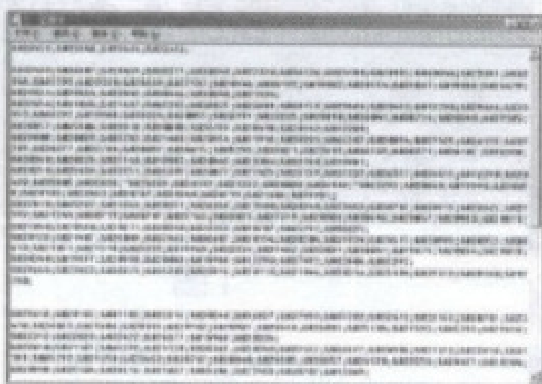
微软IE是用来浏览网页的，但笔者发现还可用作其它用途，不妨写出来与大家共同分享。

一、文件加密器

IE不仅可翻译乱码，也可用来加密文本文件。

在加密某个文本文件（*.txt）之前，先在该文件的开头处添加一个“<pre>”标记，结尾处添加一个“</pre>”标记（英文输入并且不用输入引号，结尾处可省略）；如果开头不添加此标记，加密后就会打乱原来的文本格式。然后将该文件存为*.htm，接着点击打开，在IE里的工具栏里依次选择“文件”→“另存为”，在“保存网页”对话框里，设置“保存类型”为“文本文件（*.txt）”、“编码”类型为“用户定义的”（如图1），仍然存为原来的*.txt文件名。此时原来的文件便加了密，打开看看（如图2），你能认出它的真实面目吗？你是把它当成数字还是当成乱码呢？

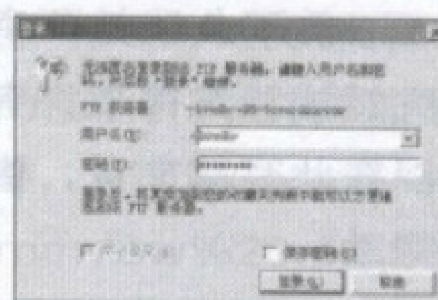

图1

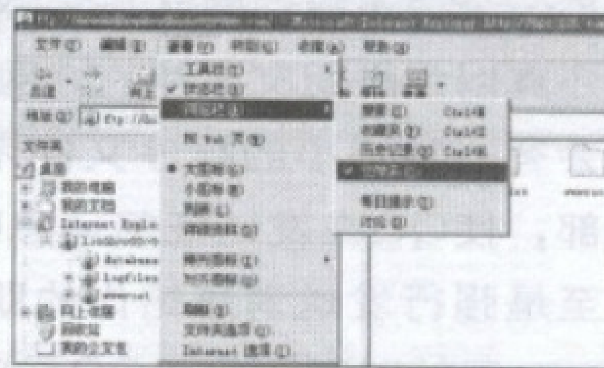

图2

想还原它的真实面目时，还要在加密文件的开头处再添加一个“<pre>”标记，然后改文件名为*.htm（或者存为*.htm），打开即可看到文件的原面目。

二、FTP上传器

做好了网页却找不到合适的FTP工具来上传，那就用IE内置的FTP工具吧。在浏览器的地址栏输入FTP地址（如ftp://liudh.***.com），就会跳出图3所示的对话框，输入用户名和上传密码，进入管理界面。通过工具栏的“查看”→“浏览栏”→“文件夹”打开图4所示的资源管理器，找到本地机上的文件，直接拖到FTP服务器上的某个目录里即可。远比其它FTP工具使用简单方便吧！不过，如果你的FTP服务商没有提供基于IE的FTP上传方式，也就不能使用此方法了。


图3


图4

没想到IE原来也可这么用吧？只要多探索，我们就会得到更多更好的实用方法。

为老主板配置USB时可能遇到的中断设置

■北京 李波

朋友的机器是四五年前配的，Cyrix的M2 233MHz CPU、32MB内存、TX级别的主板，最近买回了一台惠普激光打印机，却无法安装。

打印机的接口是USB的，而朋友的老机器上根本没有USB接口，不过这个问题倒不难解决。早期的主板，大概从VX主板之后，没有USB插口的主板在板上通常有两排USB插针，可通过USB插座连线引出来，连接两个USB设备。打开机箱，果然在主板上发现有两排各5根的插针。于是笔者陪朋友去电脑城花8元钱买了个连线插座，插座的一头是可插USB设备的两个插口，另一头是与主板相对应的插头，与5个插孔连接的是红、白、绿、细黑、粗黑5根线。

笔者上网查资料得知，起作用的只有其中的4根，即红、白、绿、细黑，红的是5V的电源线，白的、绿的是两根数据线，细黑的为接地线。笔者按主板上的标记，将连接红线的插孔对准旁边有“+”号标记的插针插上，开机，怎么没有反应？想起来了，BIOS中可能把USB设备禁用了，于是重启进入BIOS中，找到“Onchip USB”和“USB Keyboard Support”两项，将状态改为“Enabled”，再启动，果然，屏幕显示找到了新硬件，笔者按提示给出WinMe安装目录，系统自动为新硬件安装上了驱动程序。到“设备管理器”中查看，出现了“通用串行总线控制器”项，但打开一看，里面的“VIATech 3038 PCI to USB Universal Host Controller”前面却打着黄色惊叹号，再看“资源”中，也提示设备“没有冲突”，把“USB”接口删去，重新启动，系统都能顺利找到USB口，也能装上驱动程序，但设备就是不可用。

笔者又进入BIOS，在“PNP／PCI Configuration”的菜单下，突然又发现了一行“Assign IRQ for USB”，难道是系统没有为USB接口分配中断号？再看后面，是“Disabled”，笔者突然想起，刚才在查看USB“资源”时，列出的好像只有“输入/输出范围”一行，没有看到中断号那行，于是，笔者赶紧将“Disabled”，改为“Enabled”，保存，启动，再到“设备管理器”中查看，黄色惊叹号没有了，出现了两行“USB Root HUB”，两个USB接口终于都能用了！插上打印机的USB连线，自动找到新硬件，用厂家提供的驱动程序光盘装上驱动程序，打印机顺利地打出了测试页。

现在新出的很多电脑外设（如打印机、扫描仪、数码相机）都是USB接口的，不过很多用户使用的还是几年前买的电脑，如果要增添新设备，就面临着接口不匹配的问题。一些电脑报刊上也介绍过不少从主板上外接USB接口的文章，都谈到要在BIOS中打开USB接口，但如本例中这块主板还另有一个为USB接口分配中断的选项必须要打开才行的情况，可能并不多见，因此写下自己的这段经历，希望能给碰到相同问题的朋友提供一点参考。

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流


插图 宋洋

读者 飞将军问：我的电脑是2000年购买的联想同禧500，现在因个人原因需要升级此"装备"，请问我的电脑升级空间有多大（包括CPU、内存、硬盘、显卡等）？升级后能较流畅玩现在的普通游戏即可。

答：品牌电脑在升级上有点麻烦，关键是很难知道这些电脑采用的主板具体型号，以及很难升级主板的BIOS。我上网查询后得知这款产品采用的主板是810芯片组、集成显卡、10GB硬盘、64MB内存，没有新版的主板BIOS可升级。从查询到的情况看，该机的升级空间不大，建议你首先加一条128MB的SDRAM。810主板集成的显卡性能较差，没有提供AGP槽。显卡升级比较困难，性能较好的PCI显卡现在很难找到，你可去二手市场找找是否有PCI接口的Voodoo 3、GF400、TNT2之类的显卡。硬盘可根据需要升级到40GB以上。如果主板不支持，问题也不大，可使用DM、EZ等分区软件为其分区即可利用全部容量。而这款产品的CPU是PⅢ 667，我认为性能尚可，不必费心升级。

四川 龚胜

读者 出行的鱼问：请问不使用测试软件如何快速知道自己光驱的大致读盘速度？另外，如何提高高速光驱读盘能力？我的光驱现在很多游戏碟都无法读出来。

答：可在"系统信息"中知道自己的光驱读盘速度。步骤如下：放一张数据光盘到光驱中，然后点击进入"系统工具"的"系统信息"，选"组件"中的"CD-ROM"，几秒钟后，光驱的读碟速度就出来了，在"传送速度"一栏中可看到光驱的速度。要注意高速光驱的读盘速度很难达到标称的速度。其实现在标有"Max 52×"的光驱，是指在读取光盘最外圈瞬间的最高读盘速度，而实际的平均读盘速度要低很多。

光驱读盘速度越来越快，是以牺牲纠错能力为代价的，因此现在的高速光驱遇到质量差的D版游戏盘往往就读不出来。如果想提高光驱的读盘能力，可试试在"控制面板"→"系统性能"→"文件系统"→"CD-ROM"选项中将光驱设置为倍速，这样光驱的读盘能力会有所提高。要提高读盘能力，还可拆开光驱，清理激光头上的灰尘，要注意最好只用润湿的棉布轻轻擦拭激光头，而不要用棉花蘸酒精去洗激光头，因为激光头以及其上的涂层都溶于酒精，这样反而会损坏激光头。当然，最有效的一招就是通过调整光头能量来提高读盘能力。

四川 龚胜

读者 天堂梯田问：我想请问一下如何在笔记本电脑上玩"全屏"的低分辨率的老DOS游戏？我玩这些游戏时总是集中在屏幕中心一小块，感觉很不舒服。

答：首先我简单谈谈造成此问题的原因。由于显示原理的差异，液晶屏和普通CRT显示器不同，其屏幕分辨率并不能随意设定，一般都有个最佳值。除此之外的其它分辨率，或无法设定，或效果不好。LCD只有在真实分辨率下，才能显现最佳影像。当设置为真实分辨率

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《幻想三国志》问题集

问：进入刘表的太守府之前，需要打败众多差役组成的"结城阵"，很容易死在这里，如何轻松通过？

答：容易死说明练级不够，一般来说，如果角色到了14-15级再打这里，全体阵亡的可能性很小，充其量有1个人阵亡。轻松通过的窍门是把璃天宝镜装备给队伍中最弱的人，战斗之前买上25个金疮药，然后由装备璃天宝镜的队员专门负责补充生命和真气。先攻击两边队列的差役，把敌人杀到只剩6人以下，结城阵破了，就容易打了。

问：赵云真的不可战胜么？

答：可以战胜，16-17级的水平并且有20个左右的金疮药，基本上就有把握击败赵云，虽然过后的画面仍旧是众人战败倒地，但可获得大量经验值、精元值和一件好的装备或晶魄。后面幻石阵遇到关羽也是如此。

问：幻石阵很容易乱，怎么走？

答：幻石阵看上去复杂，实际上有规律。进入幻石阵向下走就可发现，道路是由"一字路"和"十字路"组成的，一字路虽然中间有个分支，但都是死路，有个宝箱而已。而十字路就比较复杂，4个路口，有时只有上下2个可走，有时左边或右边有1个路口可走。在每个十字路的地图都要看看左右的路能不能走，如果发现左右上下都能走时，就是到了正确的路口。在这里向右走，通过路口，有一字路，一直走到一个右边路口封闭的十字路口处，然后在路口向上走，经过两三个场景，就可看到提着大刀的关羽了。

以外的分辨率时，又有两种处理方法，一是扩大或缩小屏幕的显示范围，比如在真实分辨率为1024×768的屏幕上设为800×600时，只有中间800×600部分的区域有显示，显示效果保持不变，但超过部分则黑屏处理；另一种是使用插值等方法，无论什么分辨率仍保持全屏显示，但这时显示效果就会大打折扣。

笔记本电脑在DOS下是否全屏显示，由其BIOS中的"LCD Display Stretch"这项设置所决定。如果在DOS下不能全屏显示，请调整此项设置为"Enable"。

四川 龚胜

读者 哩哩罗罗问：我想请教一个问题，就是400万像素的C-750，数码变焦1.5倍以后在图像质量上是否可等同于200万像素DC光学变焦20倍的效果？另外，你认为买DC最应注意什么？

答：镜头的光学变焦是线性的，而像素是面积的，所以400万/200万＝2，还应该开根号≈1.414，也就是说400万像数的机器数码变焦1.5倍后，基本上等同于200万像素15倍的光学变焦。购买DC，我认为一定要买优点和缺点都非常突出的产品，然后根据你的实际需要和能力再作具体调整。性能中庸、无特色的DC一定不要购买。

四川 龚胜

读者 刘哈哈问：我在上网时访问一些主流门户网站如新浪、搜狐时就会出现死机的问题，另外有些网站也不能打开，请问原因何在？如何解决？

答：现在国内门户网站的首页内容都很丰富也很复杂，充满了Flash、弹出广告、Quicktime、iCat、JAVA等各种效果，如果你的系统不太稳定或某些插件受到损坏，访问这些网站时就可能出现死机的问题。建议你先查杀病毒，并升级一下IE，如果仍有问题可能需要重装系统了。

至于有些网站不能打开，可能的原因很多。网络上的事物变化很快，一些网站很可能几天前还存在，而在你访问时就已倒闭了。有些时候是因为该网站的通讯或服务器太繁忙等技术原因引起网页无法打开，这类问题一般多刷新几次或换个时间就能就打开了。

四川 龚胜

读者 浪花剑士问：我的闪盘最近出现了问题，在Windows下装好驱动后不能找到盘符，这是怎么回事啊？

答：由于你没有说明你的Windows操作系统是什么版本，那我就只能谈谈几个可能性了。众所周知，现在的闪盘多使用USB接口，而Windows 95/98是需要额外安装标准的USB驱动程序才能使用闪盘设备的，如果你用的是Windows Me/2000/XP，那么无需驱动就可直接操作了。不过，对于部分用户而言，即使安装了驱动程序，也有可能无法使用闪盘，除去闪盘本身的质量隐患外，我觉得很可能是设备驱动程序的设置问题。解决的方法是：进入Windows设备管理器，在"磁盘驱动器"的项目下可找到Flash Disk，双击进入并查看其属性。其中含有4个选项：断开、可删除、同步数据传输和Int 13单元，此时可删除选项前面没有打勾的选项（系统默认）。只要打勾确认退出后，一般就可解决问题了。

湖南 苏旅

读者 Levo问：我最近下载几个老游戏是DOS下面执行的，不过要求从软驱A盘安装，而我的电脑没有软驱，那怎么解决啊？

答：时下虚拟光驱软件大家都比较熟悉，虚拟软驱的方法就要陌生得多了。其实DOS和Windows都带有一个著名的磁盘路径映射工具Subst.exe，它的作用就是以磁盘驱动器号代替路径名称，方便用户访问一些文件路径。Subst.exe在DOS系统下可轻松找到，不过在Windows里它的位置大多隐藏在\Windows\Command\或\Windows\System32\

问：长坂坡找不到赵子龙啊，他在哪里？

答：这里需要运用宠物的飞行技能，在走到道路的尽头"长坂曲道"场景后，身上的茧印卵也应该培养出茧印兽了。选用赤色茧印兽，与之合体，然后用键盘上的方向键，注意不要用鼠标，一直向上，姬轩就会飞起来，飞过一段距离就可到村子的入口找到子龙。

问：到了蚩尤古墓的场景中，有一个水道什么都没有，也没有找到隐藏的路口，是隐藏了什么吗？

答：什么也没有隐藏，如果你在安装镜子之前到这里视察一下，后面的场景中就会多出不少宝箱。

问：从天若宫密室出来之后，会和司马懿不停地对话，剧情就无法进行了，怎么回事？

答：如果遇到这个问题，那么恭喜你中奖了。解决的方法是，出来之后一定要先去救助被打伤的天若宫弟子，就是躺在角落里的那个，然后再和虞冰对话。如果玩家的机器在执行游戏之前能连网，开始游戏时会自动从寰宇之星网站下载补丁，就不会有这个问题。

问：魔域天塔在哪里啊？找得快哭了……

答：我当初也找哭了。他就在博望坡的西边，无法从屏幕上直接看到它的入口地名。进入魔域天塔需在大地图上运用赤色茧印兽的飞行能力，在博望坡西边的那个断崖口用键盘操纵向上飞。后面到达铜雀台需要借助黑色茧印兽的游泳能力，也是在大地图上运用。

问：据说有帮助黄帝打蚩尤的结局，怎么打出来啊？

答：大体来说有以下几个条件：一个是姬霜与温青的感情好，此外在几个涉及到姬轩道德的任务时，都选择降低道德的方向。比如找佛座莲时，杀了打败的魄蛛；在许都把迷路的小孩带到杂货店里的人贩子那里去等。后面就有可能与虚伪的黄帝成为同伙了。不过做这么多坏事小心天打雷劈。

下，而且最好在纯命令行字符模式下使用。

它的使用格式是：Subst [Driver1: [Driver2:] Path]。其中“Driverl”是指定路径的虚拟驱动器盘符，“Driver2及Path”则是指定驱动器和待虚拟映射的路径。如你的老游戏放在D:\Game目录下，可使用Subst A: D:\game\来暂时映射该路径，这样当键入A:后即可模拟软驱功能进行安装了。

安装完毕后，如果要消除Subst的影响，就用Subst A:/D命令解除A盘和原地址的映射关系。

湖南 苏旅

读者 米建问：最近在播放DVD时，视频画面跳动得很厉害，这是怎么搞的？以前很好啊。

答：首先要检查的是DVD光盘和DVD光驱的质量，看你的DVD光盘是不是存在划痕，有的话很容易出现播放困难的问题。如果DVD光驱老化，也会出现类似现象。

如果上述问题不存在，那么就要考虑Windows本身的设置了。第1是看看DVD光驱在Windows里是否打开了直接内存访问（DMA）功能，具体设置是在Windows设备管理器中打开DVD光驱的属性，将DMA选项确认即可，这样下来DVD播放器的视频性能会得到提高。第2就是考虑是否执行了其它播放器程序，因为有些程序使用了视频覆盖图功能（特别是在播放时位于桌面其它图形上的流格式视频和一些视频捕捉程序等），这些都会干扰DVD播放器的正常使用。第3就是查看桌面色彩的位数和屏幕分辨率是否设置得过高，降低这些参数也可解决此问题。最后试着关闭打开的其它程序以释放系统资源，或者重新启动电脑再试试，也有助于问题的解决。

湖南 苏旅

读者 激光鸟问：请问我二手显示器上的BNC接口是啥东西，用我的ATI RADEON LE显卡能接吗？

答：我们常见的显示器接口多为15针D型设计，而BNC接口则多用于对扫描频率要求很高的专业工作站显示终端设备。BNC接头是由R、G、B三原色信号及行同步、场同步5个独立信号接头组成，由于其信号频宽大，而且可较好地分隔视频输入信号。因此可减少信号相互间干扰的现象发生，达到更佳的响应效果。但一般的民用显示卡均不带BNC接口，你的ATI RADEON LE同样也是不支持这类显示器的。如果要使用BNC接口的显示器，则显示卡需要带有BNC接口。不过BNC和D型接口间一般都有可相互转换的连接线，你可以试试。

湖南 苏旅

读者 蝴蝶结问：我想知道在DOS和Windows状态下怎样隐藏自己的文件？怎样查看呢？

答：这是个入门级的问题了，不过最近经常有人问起，这里简单地重复一下。在DOS状态下想隐藏文件，除了使用PCTools等专用工具外，还可利用DOS程序中Attrib.exe这个指令来解决问题。如键入Attrib file.exe+H则将当前目录下的File.exe文件设置为Hide（隐藏）属性；如果想要消除该属性，则键入Attrib file.exe-H即可（这里均假定Attrib.exe也在当前目录，否则需要设置Path属性）。对于这类隐藏的文件，一般的DOS操作命令DIR是无法查看的，但通过DIR/A指令则可发现。

在Windows状态下隐藏文件就容易多了。一般在资源浏览器中右键单击文件，然后选择“属性”。在“常规”选项卡上，选中“隐藏”复选框即可，这种方法同样适合对文件夹的隐藏。要查看隐藏文件，可在任意文件夹窗口的“工具”菜单上单击“文件夹选项”。在“查看”选项卡的“高级设置”下，选中“显示所有文件和文件夹”即可。当然，Windows下用于隐藏文件的各类工具数目更多，这些工具软件的机理也不尽相同，你可以任选一款使用。

湖南 苏旅

《青蛇》问题集

问：我好不容易得到了猴皮毛和露蜂房。到了炼丹房，许仙在，也出现了一个大锅炉，可是怎么点击才能炼啊？实在搞不懂操作。

答：点住你要炼的东东，比如猴皮毛，然后按住不放，把它拖进炉子里，就可以了！

问：我最后打败了法海，而且符合淮南节度使夫人的结局条件，但结果居然是蛇精，为什么是这样呢？

答：应该是你医术太低或正气太低吧。吃浑天正气丹（熊胆+蜂王乳），一个加20正气，加到正值大概就可以了。

问：为什么在后花园里见不到白素贞？

答：在3月9日后每天的未时至申时去后花园应该可以见到，不过最好在未时三刻后去，因为有时在未时一刻至未时三刻，白娘子可能会不在的！

问：请问矿物药引如何取得呢？为什么有些药引找不到？

答：不同敌人的不同组合可产生不同的药引，多打一下敌人的不同的组合就可得到了！有些药引在初期是得不到的，随着剧情的发展才会出现的。

问：怎么得到水银粉？

答：帮虎丘前面的房子旁边的女人找小孩（小孩在绣纺后面），得到琥珀和水银粉。给灵岩山上的老头虎皮、猴皮和鹿皮（去哪里打不用说了吧），他会给你很多好东东。

快评要求：针对当期大软你印象最深刻的文章作出简洁精辟的评论 200~300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。



读完“乱战”一文后感触很大。中国的网络游戏市场在繁荣的背后隐藏着众多的危机，盲目地一哄而上，缺乏规范性的市场引导，各代理商和运营商的营销脱节，由此而引发的种种矛盾，在不久的将来必将凸现出来。“乱战”的作者站在一个营销人员角度，冷静客观地分析了种种矛盾，并抓住了主要矛盾和矛盾的主要方面。一个成功的游戏必定有一个成功的代理商和一个相对合理的销售网络。中国现在的网络游戏市场其实如同泡沫，各大商家的涌入，虽说中国的网民尚未饱和，但面对纷乱的网游市场，人们正在走向成熟，有了自己的思想和选择。而价值规律决定了在不久的将来，网游市场必将经受一场淘洗。只有这样，中国的网游市场才能走向成熟。

■快评手 二愣子不流泪

本期快评来自晶合后院。

《大众软件》读者调查2003 微星杯

你的杂志，畅所欲言

（续）

庄凝

大软最近的TV Game“乱弹”设想很好，但那个作者的文章有点枯燥无味……我觉得要加TV Game相关最好从模拟和移植入手，毕竟大软是PC类杂志嘛！

孔祥玮

是否硬件部分的排版更沉稳一些，而游戏部分更活泼、更绚丽一些，这样杂志也许会更靓丽。

张俊

“大画戏游”栏目应该再办起来；还有书中的“E”文太多，能否加上注解方便阅读。能否开设一个“游戏创意”的栏目，面向全国征集，提高国产游戏的创新度

张毅滕

此次调查中第2部分的第16题，询问一年来最喜欢的大软文章，这让我真的很不好回答。我2002年喜欢的文章：19-29,20-29,21-31,21-54,22-41,22-50,24-39,20-60,20-64,21-71,19-72,20-68,24-68,18-95,21-99,22-95,23-92,18-116,19-120,19-128,21-114,21-120,22-122,24-128。

我希望对国产游戏倾注的笔墨再多一些，比如《天骄》、《剑侠情缘》。至于日韩游戏可以相对减少，还可介绍国内著名游戏公司的未来打算和游戏前瞻。

金珂

建议把榜评投票箱放到新浪、搜狐等首页显眼的地方，无需注册直接点击就可投票。这样TOPTEN的投票率就不用发愁了。

吴月娥

最近几期大软，我觉得没有以前耐看了。想给大软提个醒，千万别把读者给丢了。

李建勇

“游戏剧场”很好，应该大大增加篇幅！我曾经决定不看大软，是这个栏目拉住了我。

林晓：终于，2003年“微星杯”《大众软件》读者调查回函结束的日期到了。数万份的调查问卷，整整齐齐地摞在统计人员的案头，等待统计。每一张答卷，都包含着一份沉甸甸热爱大软的真挚情谊。随调查表寄来的意见和建议信，更体现了读者对大软的殷切希望——只有爱之深，才会责之切。读者提出的许多建议得到了重视，如广告部就郑重承诺明年不会再有外折页的封面，TOPTEN也从13期开设了手机投票（详情见200页说明和评刊表背面）……在此，我继续选登这些信件中的一部分，与读者共同思考大软的明天。

唐标荣

1.强烈建议封面取消折页设计。有时候拿书时，折页就像个尾巴一样掉出来老长，看书时恨不得将其撕掉，考虑到期刊的完整性又舍不得。如果不能取消，至少应该内折。

2.网络游戏的份量可以适当减少。网络板块应该注意一些正面的引导因素，不能作为让青少年沉溺其中的催化剂。出色的、主流的网游应该

读者调查
大众软件2003年度

报道，但我认为网络板块可以偏重于网络技术方面。如今年的“新鲜打造个人网站”系列教程，就很实用。

3.硬件板块保持现在状况很好。对于硬件报道分析现今主流、重大的硬件技术即可。

4.适当缩减“专栏评述”的内容。专栏评述基本上是讨论一些社会上与IT业有关的事件等，我认为这在业界、新闻中已经报道得很多了，不必要发表更多的评价。大软为何不在技术上狠下苦功，多出精品？像每期的“实用软件”就很好，有很强的针对性。

5.在保证期刊实质内容的情况下，可以适当增加广告份量。这样有利于期刊的发展且降低消费者的购买支出，在不提高每期售价的情况下提高期刊的质量。

6.每期的“大众软件读者调查表”能否以更方便的形式出现？上班族实在不方便每月为这张调查表便专门去买信封和邮票，希望大软在力所能及的范围内改变或者增加调查形式。

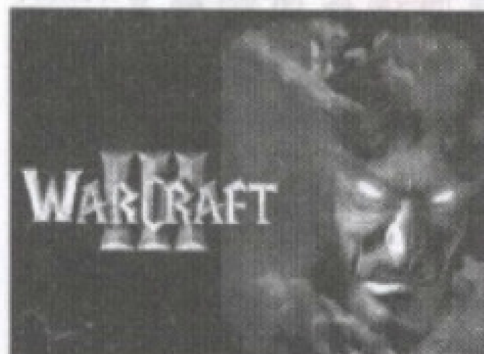
华硕"超级平台"杯

《魔兽争霸——冰封王座》有奖战术征文活动

主办：《大众软件》编辑部　奥美电子（武汉）有限公司

协办：war3cn中文站

征文日期：2003年8月1日～2004年1月30日（以当地邮戳为准）。



作为《魔兽争霸Ⅲ》的资料片，《魔兽争霸——冰封王座》在延续原作故事背景的基础上，增加了新的英雄以及兵种，调整了各个单位的平衡性及电脑AI。毫无疑问，魔兽的FANS将会在这新的世界中获得完全不同的体验，从而发掘出更多的战术策略。为了鼓励玩家进一步探讨游戏战术战法，大众软件杂志社与奥美电子（武汉）有限公司共同举办了此次华硕"超级平台"杯《魔兽争霸——冰封王座》游戏战术征文活动，希望为喜欢魔兽的玩家提供一个发表自己心得体会的机会。

征文要求：

此次征文以《魔兽争霸——冰封王座》（正式版）为基础，针对游戏中的战术、打法撰写相关文章，或针对某一种特殊技巧、特定兵种进行说明。文章字数应在1500－3000字之间。入选文章将陆续刊登在《大众软件》杂志的"在线争锋"栏目中。其它征文将刊登在war3cn中文站魔兽专区中。

玩家请将参赛文章通过E-mail方式发至投稿信箱**yangli@popsoft.com.cn**（可根据文章内容配发适当的图片）。

或邮寄至：北京海淀区亮甲店130号恩济大厦5层"在线争锋"栏目收，请在信封上注明"魔兽争霸游戏战术征文活动"字样。邮编：100036

来稿请一定注明作者姓名和联络方式。

奖项设定：

参加本次活动，凡于"在线争锋"栏目中刊登的征文在获得正常标准的稿酬以外，还将得到奥美电子（武汉）有限公司提供的《星际争霸》或《反恐精英》等正版游戏的典藏版一套。活动设置的奖项如下：

一等奖　1名，奖品为价值5000元的华硕游戏平台（包括高档华硕显卡、华硕主板各一块）及暴雪前任副总裁Bill Ropper亲笔签名冰封王座海报；

二等奖　2名，奖品为价值1000元的凯西MP3及BILL签名冰封王座海报；

三等奖　6名，奖品价值200元的漫步者音箱。

"品牌家用电脑"有奖读者调查开奖

前不久我们在晶合后院进行了一次关于"品牌家用电脑"的有奖读者调查，共有7000多位后院居民参加了投票，我们从中随机抽取了5位获奖的幸运读者，名单如下：

北京市丰台区	王铁鹏
上海市宝山路	沈凛豪
河北省石家庄	孔凡宗
湖北省武汉市	胡　敏
浙江省杭州市	吴　旷

这5位读者将获得由**联想公司**（**www.lenovo.com**）提供的**32MB"联想魔盘"**一个。希望大家今后继续踊跃支持我们的调查活动，奖品多多。



小编 ONLINE

今日出场：魔之左手

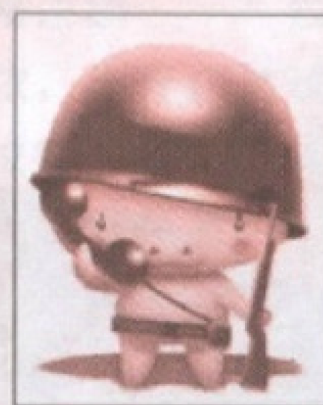
姓名：韩大治

网名：对苯二甲酸、Handz

笔名：魔之左手

职务：晶合实验室评测工程师

自述：



我是小编吗？虽然在后院中拖着如是的醒目尾巴，不过在我那浅蓝色的、满是错误的名片上，我可是个Test Engineer呢……话虽这么说，但是在林晓JJ充满诚意的目光注视下，暂时改行也不算什么吧。

就像很多玩网游的人在虚拟世界中会扮演一个与现实完全不同的角色，笔名常常和现实中的作者相差很大，比如iCat不像猫也不喜欢猫，比如别理我实际上很热情。由此推论我的笔名虽然邪性，但我绝对是晶合实验室中最最纯洁善良的一个。不过提醒大家，如果一定要因此联想到fly是不是晕机，冰河是不是怕冷，我可不负责任。

促使我一心一意钻进编辑部的原因，是家里那些已经显得有些破旧的95、96年杂志。1995年8月我购买了第一台电脑，《大众软件》也同时创刊。从此，我的生活就和这两个伙伴再也分不开了，那缠绵动人的仙剑，气势恢弘的银英，令我至今都难以忘怀。

顺便泄一小密：进入编辑部才发现，这里并不是"报告"和漫画中充满帅哥靓妹的地方，真是让人有一点点失望呢。

若美（二）

■浙江 欧元

本期出场人物：

雷特：佣兵团团长。

拉鲁：佣兵团成员，弓箭手。

若美：佣兵团成员，传教士。

鲁米埃尔：佣兵团成员，昵称鲁迪，长枪手。

艾米莉：咒术师。

德雷姆：雷特的好友，驻扎在维诺亚村的士兵。

上期内容：在名叫法兰王国的地方，佣兵团为了荣誉和使命而战。年轻的魔法师若美，就参加了这样一个佣兵团。一次突袭事件，暴露出佣兵团的弱点……

帐篷外一声低低的吼，门帘被撩开，神兽地狱猎犬窜了进来。若美闭着眼睛也知道心爱的宠物来到身边。她微微一笑，伸出了手。驯服的神兽靠近若美身边，依偎着她，把头在若美的手上蹭了又蹭。

“祭司，我的小祭司，你没事吧。”若美轻唤。神兽蹲在地上，骄傲地扬起头，舔着若美的手。

“如果罗德里克大祭司知道你给神兽取了这么个名字，不知道他会作何感想？”鲁米埃尔的声音在旁边响起，把若美吓了一跳。

“啊，鲁迪。”若美睁开眼，看见一脸倦容的好友，“你看去很疲惫。”

“我很担心你。”鲁米埃尔没曾多想，直截了当把话说了出来，“你昏迷的这几天把我吓坏了。”说完又有些后悔，眼睛不敢望向若美。而他这副模样，却惹得若美更想拿他开开玩笑。

“我这不是好好的吗？”若美努力微笑，“我真的昏迷了好几天吗？”

“那当然，要不是雷特队长……”

“刚才要不是队长说起，我都不知道鲁迪你还擅长气绝回复术，谢谢你。”

一瞬间，鲁米埃尔有点发窘，他连忙摆了摆手：“算了算了，区区小事，何必放在心上呢？”边说还边往后退。

若美轻笑一声，“对你来说是小事，对我可是大事呢！我该怎么感谢你才好呢？”

虽然明知道若美在跟自己开玩笑，鲁米埃尔却仍觉得有些不习惯，他很不好意思地又退了几步，直到退出了帐篷才在外面说：“我只是把神兽给你送过来……不打搅你休息了，我……我还有事呢。”

若美相信帐篷外的鲁米埃尔一定是飞奔着逃开，一想到这里，又想笑。

隔了不多会儿，帐篷外一声咳嗽，慵懒的拉鲁施施然走了进来，笑眯眯地说：“我们未来的主教阁下，感觉怎么样了？”

“不要拿这种事开玩笑，拉鲁。”若美跟拉鲁一向不是很合拍，主要是拉鲁总装出一副轻佻的样子，开些半真半假的玩笑。没人知道拉鲁的面具下到底什么表情，更没有人能刺探到他的内心。

拉鲁一本正经地看着若美，说：“我见鲁米埃尔飞也似地逃开，所以进来看看出了什么事。”若美正要解释，拉鲁却伸手阻止她，继续说下去：“看来什么也没发生。”

“拉鲁，拜托你正经一点。”

“对了，有件正经事要问你。”尽管拉鲁面色郑重，若美还是不能认真对待他的言论。只听拉鲁说：“那天晚上，也就是盗贼来袭的晚上，事前你发现什么不对劲儿没有？”

“事前？”若美如堕五里雾中，她略一沉思道：“拉鲁，出了什么事？”

拉鲁耸了耸肩膀，“看来鲁米埃尔没告诉你，我们清理战场的时候发现了一点小秘密。”没等若美追问，拉鲁从贴身衣兜里掏出一片东西，递给若美，“你先看了再说。”

若美接过来一看，却是一封信，上面没有抬头，也

没有落款，只有一行字："6月11日，宿营洪恩大风穴东北40里水源处"。"这是什么意思？"

拉鲁叹气，"这封信是在盗贼的身上发现的，标注着我们的宿营地。"

"可是……"若美越发地迷惑，"可是我们，我们是离开加纳村两天以后才决定这个宿营地的呀。"拉鲁坏坏地笑了起来，"是啊，也就是说，可能是我们队伍里的某个人通知了盗贼……"若美使劲地摇了摇头，说："不可能！这是不可能的！""在你昏迷的时候，我们已经开始追查了。彼此检查那几天的行踪。"拉鲁正在说的事是佣兵团面临的巨大的危机，可他却依然故我，仿佛置身事外，显得非常的轻松。"目前每个人都有嫌疑，包括你——若美。"

等若美完全听懂拉鲁的话，弓箭手拉鲁早已离开了帐篷。心烦意乱的若美勉强挣扎着起身，地狱猎犬窜到她面前拦住了去路。

"放心，祭司。"若美拍了拍它的头，"我没事的。"

若美才一走出帐篷没几步，就听见伙伴们吵作一团的声音。咒术师艾米莉尖刻地说："鲁米埃尔，别老护着她，她可不一定也这么向着你呢！再说了，我们佣兵团里只有她来历不明，如果说是她勾引来盗贼，我一点也不会意外呢！"

"艾米莉！"鲁米埃尔气急败坏的声音传过来。"我相信若美。"那是雷特队长的声音，不夹杂丝毫感情地说："因为我相信传教士。"

"我可听说有一种暴力传教。"艾米莉继续说。雷特顿了顿，想必是习惯性地扫视众人，"我们都看得出来，若美并不是个暴力传教士。"

鲁米埃尔接口连声赞同："就是就是，哪儿有这么容易受伤倒下的暴力传教士！"

若美隐身在一丛武装仙人掌后，心怦怦乱跳。

"排除掉若美，最可能的人就是艾米莉。"玩世不恭的拉鲁插了一句，"宿营前几天都是她负责探的路。"

"拉鲁，你也好不到哪里去。宿营前你可是失踪了两次呢！"艾米莉立刻反击。

"那就是鲁米埃尔，在加纳的时候你就跟好几个哈比族矮子眉来眼去的。"拉鲁转而向鲁米埃尔开火。

"哼！"鲁米埃尔冷哼一声，"我可没像你那么厚颜无耻，把哈比族的姑娘骗到鲶鱼洞窟去！"

"那么说来说去，最大的嫌疑是我喽？"拉鲁一边说一边"嘿嘿"地笑了起来。

"都不要吵。"雷特制止了纷乱的场面。"我和拉鲁一起打败过杀熊者欧那克；鲁米埃尔加入后又一起打通海底通道，击退热砂·欧兹尼克；再后来，艾米莉来了，我们一起进入'黑色的祈祷'并解决了巫师袭击事件；最后是若美的加入，使我们终于能进入沙漠之祠，探索古代的红光宝石——沙漠红星。"说到这里雷特顿了一顿，"我不相信共同患难的战友会出卖同伴，所以……所以这件事情以后再也不要提了，就这样。"

接下来的几天，佣兵团被一种奇怪情绪困扰着。大家不再像从前那样有说有笑，赶路的时候都安安静静，连平常话最多的拉鲁也开始沉默了。

路上却出奇的太平，不但再也没有遇见盗贼，连魔兽的影子也都看不见。穿越洪恩大风洞的时候，若美听见拉鲁喃喃自语道："奇怪，这里原本有很多赤目螳螂，我一直想抓只来养养的。"

好动的拉鲁并没有离队去搜寻赤目螳螂的踪迹。尽管雷特队长命令禁止大家继续讨论有可能出现内贼的问题，但若美知道，每个人心里都在猜测着，同时也更谨慎小心自己的言行。所有人都避免单独行动，但彼此间却一点也不亲善和睦。

3、浮出水面

到达奇利村的时候，若美的伤势已经完全好了。佣兵团只在村子里休息一夜，便按照预定计划穿越海底通道前往法兰城所在的芙蕾亚岛。

法兰王国主要由3个大岛组成，分别是芙蕾亚、莎莲娜、索奇亚。另外还有4个小岛：佛利波罗、圣拉鲁卡、巴洛斯和达利。佣兵团的目的地"忍者的隐居地"，是一个具有传奇色彩的地方，隐藏在芙蕾亚的加帝斯山脉中。

"那是忍者修行的地方。"鲁米埃尔一边赶路一边解释。

艾米莉诧异地问："忍者？那是什么？"

"一种传说中的职业，他们不穿铠甲或其它防具，听说掌握着暗杀的绝技。"拉鲁走在队伍最前面，虽然回答艾米莉的疑问，却没有回头。

若美走在队伍中间，前面是艾米莉，后面是鲁米埃尔，队长雷特殿后。

若美接着拉鲁的话茬继续说："我听说那附近还有一个村子，叫乌克兰村。"

雷特皱眉头，"忍者的隐居地我不是很清楚，但我知道乌克兰村。"

队伍立即停了下来，一起回身望向雷特。雷特一摆手，大家围拢来。"在加纳村，我遇见过几个奇怪的人，他们在PUB里喝醉了，偶尔提起了乌克兰村。听他们说，乌克兰村非常隐秘，只有两个秘密出入口，但有人把守。"

"拉鲁，你说这个地方隐藏在加帝斯山脉里？"鲁米埃尔摊开地图。

艾米莉瞄眼地图："这片地区我只认识维诺亚村和通过法兰城的通道。"

"嘿，我知道这一带被红帽子哥布林和黄色的口臭鬼占领……"拉鲁无聊地拉了一下弓弦，半开玩笑说。

鲁米埃尔瞪了拉鲁一眼，转头问雷特："队长对这片地区熟悉吗？"

雷特微微摇头，"我们别在这里瞎找，还是找个人问问吧。"

"可是问谁呢？"若美问。

"我有一个朋友，在维诺亚村住很多年了，也许会听到过什么。"

"你的朋友？"若美有些狐疑。

雷特收起地图，交还给鲁米埃尔，"其实是我当兵时的同伴，名叫德雷姆，听说他带着几个人还驻扎在那里。"

"那我们赶快去维诺亚吧。"拉鲁嚷嚷。众人纷纷赞同。没人注意到若美的脸色突然变得像纸一样白。

从海底洞窟到维诺亚村只要小半天的路程。还没到村口，若美就用斗篷将自己整个儿包裹起来。雷特在后面看见，伸手捅捅鲁米埃尔。鲁米埃尔随即会意，紧赶两步。

"若美，你怎么了？"

若美的脸隐藏在斗篷里："没事，我只是有些疲倦……"

鲁米埃尔深知若美性情，当然知道这只是推托之辞，如果她不想说，那怎么问也是问不出来的，只好摇头叹息。

在维诺亚村的荷特尔咖喱店旁，队长雷特找到了骑着黑色骏马的士兵德雷姆。

"嗨，老朋友，还好吗？"雷特上前打招呼。

粗豪的德雷姆惊讶地皱眉，失声叫了出来："雷特！神灵保佑，想不到还能再见到你！"他翻身从马背上跳了下来，与久别重逢的老朋友紧紧拥抱。

雷特满面笑容，一指身后，"来，见见我的伙伴们。"

佣兵团围拢来，纷纷与德雷姆打招呼，若美却有意无意地闪在一旁。德雷姆还沉浸在兴奋中，眼睛里只有雷特，根本没注意到若美的存在。

"自从在灵堂分手以来，我们快10年没见了吧！去年我回法兰城，遇见毕安札才知道你的下落。"雷特拍了拍对方的肩膀。

"10年了吗？你从战斧斗士转职成士兵的事仿佛就像是昨天的事呢！"德雷姆捶了雷特一下，"我听说，这些年过得不坏吧？"

"也就马马虎虎。"

"你来找我不会光是见见老朋友吧？"德雷姆瞅了眼艾米莉和拉鲁。

雷特收敛起笑容，道："我找你打听去乌克兰的方法。"



德雷姆脸上闪过一丝警觉的神色，问："你为什么要去乌克兰？"

雷特回身，发现若美没在身边，有些奇怪。这时鲁米埃尔接口回答道："我们受罗德里克大祭司的委托，要去那里调查一些事情。"

士兵若有所思地点了点头，"我还以为你们跟忍王梅兹扯上了什么关系，原来是为了别的事情。"

"哦？出了什么事吗？"雷特注意到德雷姆奇怪的表情。

"前两天侦探汉克的使者从乌克兰回来，听说那里出了大乱子，侦探公会正要派人去调查呢。"德雷姆回答，"我等会儿写一封推荐信给你们，开拓者安梅尔会指点你们去乌克兰的道路。"

雷特"呵呵"地笑了起来，"等会儿？那现在呢？"

"那还用问，先去喝几杯！"

维诺亚村的烈酒远近闻名，雷特和德雷姆都不可避免地醉了。深夜时分，酒馆里开始冷清下来，只剩下鲁米埃尔、拉鲁和艾米莉还在昏黄的灯光下玩着骰子。

拉鲁有些心不在焉，一推骰子，转头问鲁米埃尔："若美呢？"

"传教士都是禁欲主义者，怎么会到这种地方来。"艾米莉用一种古怪的眼神望着拉鲁。

拉鲁点了点头，沉吟半晌忽然对鲁米埃尔说："鲁迪，你看出什么来没有？"

鲁米埃尔抬起头，显然是对拉鲁的问话没有任何感触。

"笨蛋！"艾米莉骂了一声，"我看今天若美的表现有问题。"

"有问题？什么问题？"鲁米埃尔仍然不明所以。

拉鲁道："依我看，若美不但认识德雷姆，而且可能跟德雷姆之间有些什么。"

鲁米埃尔笑了起来，"不要瞎猜疑了，若美怎么可能……"

艾米莉冷哼一声，"鲁迪，你只要一接触到若美的话题，就是个十足笨蛋。"她不顾鲁米埃尔的反应继续说下去，"我们之所以要去乌克兰，完全是若美受了大圣堂的委托。至于要调查什么，除了她，我们谁都不知道。可是，当面对可能非常了解乌克兰情况的德雷姆时，她却借口身体不舒服走开了。"

鲁米埃尔想反驳，但一时不知道该说什么，隔了好半天才说："如果德雷姆知道若美要调查的事，大圣堂又何必派若美来呢？"

半天没开腔的拉鲁这时忽道："我的感觉和艾米莉不太一样，若美一直说要去忍者的隐居地，但却在最近把我们的眼光吸引到乌克兰村上。"

"这又怎么样？"鲁米埃尔用怀疑的眼神看了看拉鲁。

"德雷姆刚才说了，忍者的隐居地在前往乌克兰的途中。"拉鲁一边思索着什么一边说，"而乌克兰村最近又正好出了事，我觉得什么毒药，什么忍者的隐居地都是些幌子，关键是居住在乌克兰村的忍王梅兹——"

拉鲁的话音未落，一个人慌慌张张地跑进酒馆，上气不接下气，进门就喊："德雷姆在不在？忍王梅兹被毒死了！"

佣兵团的人一下全站了起来，惊疑地相互对视了片刻。

拉鲁打破了沉默："看来毒药并不是幌子。"

艾米莉连连点头，"很明显，若美身上隐藏着许多我们不知道的秘密呢！"

"若美她……"鲁米埃尔使劲摇头，竭力想将心中的不安驱散。

4、若美的秘密

佣兵团住在旅馆的一个套间里，5个房间共用一个客厅。

一大早起来，雷特便去找若美，敲了半天房门也没人应声。他走出旅馆，迎面遇见忙碌了一夜的德雷姆。

"雷特，看来你们暂时不能去乌克兰，那里已经被封锁起来了。"

"德雷姆，这个忍王梅兹到底是个什么人？搞得这么兴师动众的。"鲁米埃尔从旅馆出来，他身后跟着拉鲁和艾米莉。

德雷姆还没开口，雷特先问："你们看见若美了吗？"

艾米莉道："没看见，也许是找个僻静的地方作晨祷了吧？"

"作晨祷？"感到奇怪的竟然是德雷姆，"大圣堂的传教士怎么会在太阳没有升起的时候作祷告？"

"有什么问题吗？"拉鲁问。

德雷姆哑然失笑，"你们真不知道还是假不知道？雷特，你不会也不知道吧？传教士只有在有太阳的时候才祷告，这个时间作晨祷的只有魔女之家的魔法师啊。"

雷特面色一紧，给要提问的拉鲁和艾米莉使了个眼色。鲁米埃尔没注意到队长的眼色，继续追问德雷姆："你还没说梅兹的事呢。"

德雷姆仔细打量鲁米埃尔，道："鲁米埃尔先生是王宫骑士，应该听说过十几年前的毒药事件吧。"鲁米埃尔想了想，"我不太清楚这件事。"

"是这样的，12年前法兰国里发现有人被奇怪的毒谋杀。经辨认，毒药是来自忍者隐居地的妖草之毒。"听到这里，佣兵团的人都不由得为之一震。只听德雷姆继续道："当时就有人追查毒药的来源，可不知道为什么，总是查不出来。后来有个拥有'传说中的勇者'称号的人，发现凶手是一个叫心美的女孩子。真相大白，士兵们前去抓捕这个女孩子，没曾想这个女孩子已经畏罪自杀了。"

"这跟梅兹有关系？"雷特问。

"妖草之毒是忍者才拥有的东西，很多人怀疑忍王梅兹才是幕后的凶手，而这次梅兹又是在妖草之毒下毙命。"

鲁米埃尔强按住心头不断升起的疑云，又问："当年那个查出真相的人到底是谁？"德雷姆摇了摇头，道："这就不清楚了，我只听说这个人拥有崇高的荣誉，不知道后来因为什么缘故消失得毫无踪迹。"

佣兵团的人面面相觑。雷特正要开口，德雷姆像是突然想起什么事来，"糟糕，我还有正事要办。你们先在维诺亚村等几天吧，解除封锁后我会在第一时间通知你们的。"说完他便匆匆离去。

艾米莉寒着脸道："我们先去找若美，问问清楚。"雷特一伸手挡住艾米莉，沉声道："你和拉鲁先到房间客厅去等我，我有话要问鲁迪。"

艾米莉还想说点什么，被拉鲁一把拉住。她回头瞪拉鲁，却发现拉鲁脸上露出难得一见的郑重神态。"好，我们去等着。"

等两个人走后，雷特将鲁米埃尔引到一个稍微僻静点的地方。

"雷特队长，有事吗？"雷特深吸了一口气，道："鲁迪，你是喜欢若美的吧？"鲁米埃尔惊讶地看着雷特，不明白雷特为什么会突然提起这件事，他迟疑了一下，点了点头。"是，我是喜欢若美，只不过……"

雷特抬头望着天空，小声说："我也是。""什么？"鲁米埃尔瞪大眼睛，简直不敢相信自己的耳朵，"你说……""是的，我说我也喜欢若美。"雷特的眼光并没有望向鲁米埃尔，"从若美加入我们队伍的时候就开始了。""雷特……"鲁米埃尔完全不知道该说什么好。

雷特收回目光，握住鲁米埃尔的手，低沉的声音中流露出无比的坚决。"鲁迪，根据目前的情况，很明显若美卷进一桩危险的事件当中去了。忍王梅兹我虽然不熟悉，但却知道他是个很厉害的人物，连他也不能保全性命，事态的危险可想而知。我相信若美绝对不是坏人，所以不管出现什么状况，我们只有尽自己所能地去帮助她。"

一瞬间，鲁米埃尔突然明白了雷特的意思。他轻轻摇了摇雷特的手，"雷特，不管我们谁能活下来，都要保护好若美。"

雷特微微一点头，"我们先回客厅，跟拉鲁和艾米莉商量一下。"

两个人一前一后刚走进客厅，艾米莉和拉鲁就迎上来。雷特一摆手，先坐了下来。"雷特，这件事一定要小心处理。"拉鲁道。艾米莉立即附和："我赞同拉鲁的意见，我们要尽快把若美背负的使命搞清楚！"

"你胡说什么呀？"鲁米埃尔有些不高兴地说，"若美的使命是大圣堂……""算了吧，鲁迪，只有你还相信她。"艾米莉尖刻地朝鲁米埃尔一扬下巴，"我早就发现她的陨石魔法非常有威力，以前一直以为她使用的是纯净水晶做的护身符，水晶的力量加强了魔法的威力。现在我才弄明白，她根本就是个大圣堂的叛徒，是一个魔法师！"

鲁米埃尔勃然大怒，指着艾米莉喝道："你怎可以侮辱神职人员！"拉鲁架住鲁米埃尔的手，"鲁迪，不要激动，冷静点。"

艾米莉与鲁米埃尔怒目而视，"她根本不是神职人员，她无法将传教士特有的护体神光练得更高，在战斗中你们经常需要我使用恢复术才能回复体力！这就是最可靠的证明！"

鲁米埃尔"哼"了一声，道："我和队长的防御力高，所以我们总是冲在最前面。护体神光的威力如何，我们比你们两个更清楚。"他转头对雷特道："队长，你也是深有体会的，若美的护体神光到底是什么级别？"

雷特犹豫了一下，道："如果我没有料错，用不了多久，若美将能熟练地使用'神之爱'！若美是不是传教士这个问题，我从没有怀疑过。"

"神之爱？"佣兵团的成员们异口同声地重复了一遍。

"是的，'神之爱'——护体神光的最高境界。"雷特不带丝毫感情地确认了一遍。

"算了吧，用不着假惺惺的了。"若美的声音忽然飘了过来。

众人一起回头，发现若美正站在雷特的房间门口，脸色有些苍白，眼神却坚定无比。

鲁米埃尔迎了上去，"若美，你怎么在队长的房间里？"

若美冷然推开鲁米埃尔，缓步走到雷特面前。"我刚才在自己的房间里，只不过不想开门。我跟着你们走出房间，听见了德雷姆对你们所说的一切。雷特，"若美不顾所有人的诧异，第一次直呼雷特的大名，"你不用在这里假惺惺地伪装下去，我可以告诉你，我的名字叫若美。我曾经有个姐姐，她的名字叫心美。"若美的情绪渐渐激动起来，说到最后几个字，几乎是咬牙切齿。（未完待续）

西门子M55





前后两面抢眼的X造型、橙红色键盘、炫红侧闪灯，独有的Cubasis混音软件，新颖的极限运动游戏，让刚上市的西门子M55备受瞩目。想借手机张扬自己的新潮、前卫和酷吗？一部西门子M55傍身，保证注重生活乐趣的你能轻松寻找到标新立异的快感。



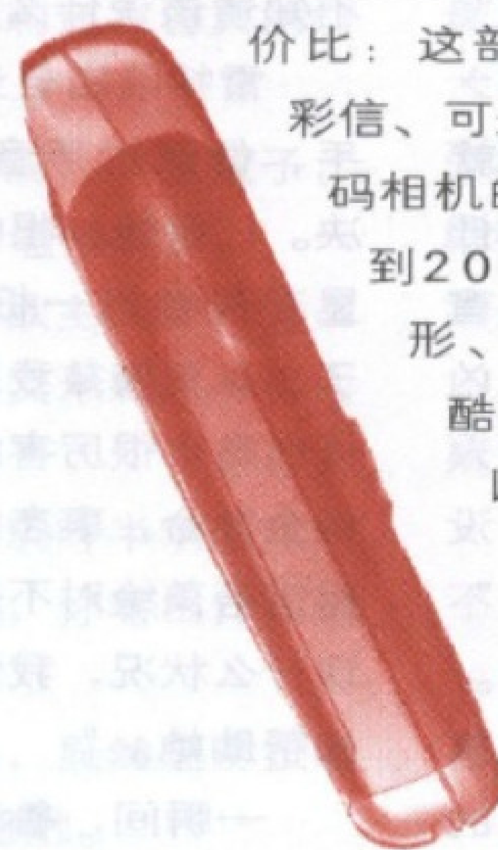
这是一部有点儿另类感觉的天蝎型手机，除了在造型上有与蝎子的形似，更有一种与蝎子的神似：恣意大胆、个性张扬、豪放不羁。灰黑相间的金属色基调增添了手机的现代派色彩，恣意橙的键盘颜色夸张了开放活泼的个性，率性灰的键盘颜色则增添了我行我素的坚定。

西门子M55有一个非常醒目的标志，就是设计在手机两侧的红色侧闪灯，在开机状态，它们犹如两双精灵般的眼睛永远闪动，有来电时，它们可依据来电分类变幻不同的闪动方式，你远远一望便能知道是谁来电。

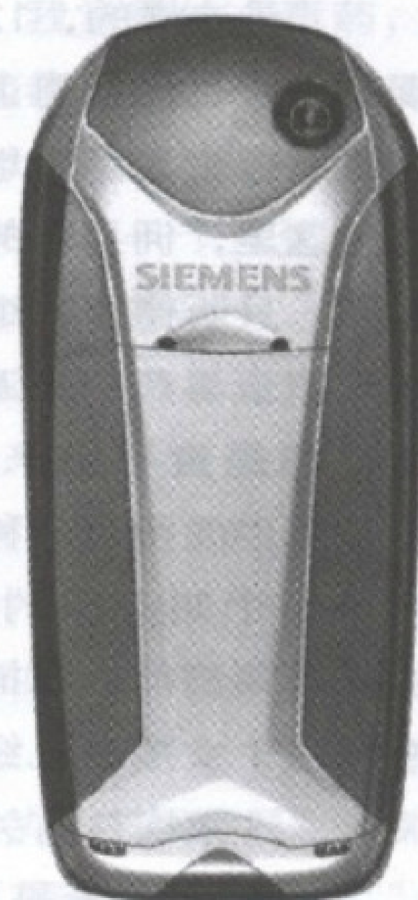


和弦铃声已不再新鲜，新鲜的是可“自创”和弦铃声。西门子M55因为独备内置Cubasis混音器，而被玩儿家们称为掌上“DJ”——任何一首单音铃声都可经这个混音器“加工”为音色丰富的和弦铃声，当然也可给原本的和弦铃声进行改编配器，让你的铃声永远“不同凡响”。

手机游戏玩儿的就是刺激，追逐新鲜游戏的潮流先锋们可在西门子M55内发现最新极限运动游戏：特技单车、峭壁跳水、半管滑板等。动感逼真的游戏图像和出色的音效，配合高清晰度彩屏显示，将自己热衷的极限运动带在身边移动，可尽享非一般的移动娱乐新感受。



最吸引人的是西门子M55的性价比：这部三频、彩屏彩信、可外接闪亮拍数码相机的手机售价不到2000元。酷外形、酷功能加上酷价位，保证可以让追潮求酷的年轻人酷到彻底。







装满乐趣的"百宝箱"

告诉大家：我又换了一部手机！

为什么要换？

因为我的新手机是支持K-Java技术的。

支持K-Java能怎么样？

当然是能享用移动的最新业务——"百宝箱"了。

"百宝箱"是什么？

"百宝箱"是个可以把手机变成游戏机的神奇业务。

不知道大家在挑选手机时都会考虑哪些因素，反正我是一定要先看看备选产品都内置了哪些游戏。对于我们这些时尚的"拇指族"来说，手机可决不是简单意义上的移动电话，它不仅要好看，更要好玩。一个人上下班的途中，总是能用"黑白棋"打发掉无聊的时间；朋友的聚会也总是忘不了一起对战"贪食蛇"；最新的游戏"保龄球"让我研究出全中是有4种打法的，手机游戏似乎已成了生活中不可或缺的一部分。为了玩到更多的手机游戏，我甚至经常和朋友们交换手机来用，谁让这些内置游戏都是固化在手机芯片里的呢！

很快，移动公司看到了这些问题，适时地在移动梦网中加入了针对K-Java技术的"百宝箱"业务。这个"百宝箱"中的"游戏百宝箱"可是个重头板块，里面几乎囊括了时下全部的手机游戏，同时还给出了"动作类"、"益智类"、"棋牌类"、"球类"等详细的游戏分类，便于大家根据个人的偏好选择下载。



我本人是什么游戏都喜欢的通吃型玩家，这个"游戏百宝箱"对我来说实在是最适合不过了。我先下载了"坦克大战"和"小蜜蜂"，重温一下少年时光。想想当年要积攒零用钱到游戏厅里购买"游戏币"才可享受到的经典游戏，如今居然可以在小小的手机上进行通关，不能不感叹科技的进步。接着下载"俄罗斯方块"，这个号称永远不会过时的益智小游戏不仅在青年人中风靡一时，更是让无数游戏神经相对不发达的家长们爱不释手。当然不能只顾着自己开心，回家也让老爸、老妈用手机过过瘾吧！要说最耐玩的游戏还是"棋牌类"的内容，电脑的AI不低，而且可选择难度，无论是"五子连心"、"苹果棋"，还是"扑克接龙"，再精明的玩家也不能保证只赢不输。游戏的乐趣恰恰在于挑战，动动脑筋，弃而不舍也是游戏带给我们的益处之一呢！

磁力球（Attraction）

应用版本号：1.0

适用机型：

Nokia 7210、Nokia 6100、Nokia 6610、Nokia 7250、Nokia3300、Nokia 5100、Nokia 6220、Nokia 6800

占用内存：28kB

应用是否有使用限制：无

宇宙不断在膨胀，是走向爆炸，还是最终在黑洞中消失？无论如何，你的使命是让正物质世界避开反物质世界，重新凝聚到一起，避免湮灭的悲剧……



操作说明

游戏键/2或向上功能键：上移

游戏键/8或向下功能键：下移

游戏键/4或向右功能键：右移

游戏键/6或向左功能键：左移

右功能键：菜单

用上、下、左、右使得磁力球去吸附别的蓝色球体。

三星显示器，健康亮一夏

在提倡绿色环保的今天，显示器以健康、环保、人性化为标准界定产品的理念正被人们所认识和看重。为此，国际权威机构TCO组织在显示器行业发展的进程中，根据应用的情况陆续推出了一系列健康安全认证的标准，使显示器产品沿着以消费者为中心的轨迹发展。在各显示器品牌新品不断的背景下，TCO'03标准的推出，再次为显示器行业发展指出了方向，同时这一标准在整个显示器发展进程中具有里程碑的意义，全球各主要的显示器厂商积极响应，以此为标准为消费者奉献更加完美的产品。

当大多数厂商忙于通过TCO'03认证时，以三星为首的少数大厂商已开始为TCO'03显示器真正走近消费者铺平道路。为了庆祝三星的MB系列显示器率先通过TCO'03认证，三星公司将MB系列中最有特色的两款产品783MB和785MB作为回馈给消费者的暑期礼品，同时在华北15个城市举行"三星显示器，健康亮一夏"的暑促活动。

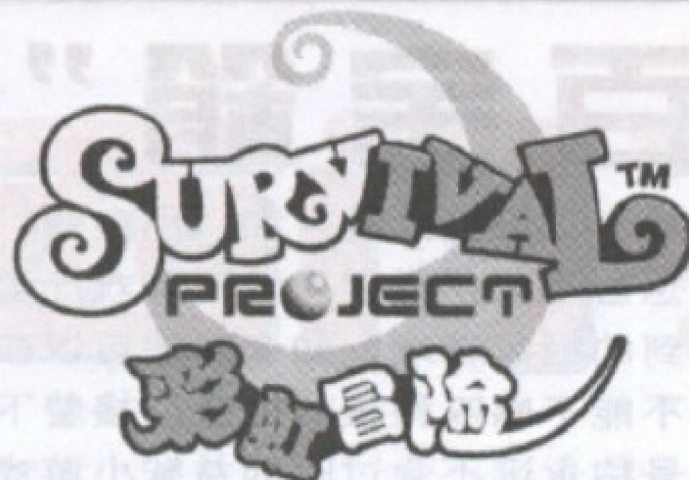




据悉，在这次活动中凡是购买783MB或785MB的用户，都可得到一个价值180元的时尚旅行背包，购买763MB或765MB可获得一个价值80元的三星旋风羽毛球拍。为了让更多的用户能有一个健康的环境，三星公司还将783MB的价格下调至1399元，将785MB的价格下调至1599元，降幅超过20%之多。

作为这次暑促活动的主角，783MB和785MB是市场上极具代表性的两款产品，它们具备MB Ⅱ和HighlightZone Ⅱ、MouScreen等三星特有的显示技术，可从硬件、软件两部分调节显示器图像，从而为用户提供更优秀的显示质量。更为重要的是，这两款产品都通过TCO'03认证，能给用户带来更为健康、绿色的工作和生活环境。





浅论水属性角色使用的一些技巧

在彩虹冒险的游戏世界中，天使和海盗打打闹闹的走上了拯救世界，救赎自我的道路。他们的面前是重重难关，从邪恶的骷髅战士到高傲的魔龙。危险和困难时时刻刻在考验他们的战斗技巧，怎么帮助他们冲破难关，成为至高强者呢？

一、技巧篇

在漫长无比的战斗生涯中，还有什么能比自己的力量更能让人信服的呢？为了修炼自己的战斗技能，首先让我们对海盗的基本能力有一个初步的了解吧：

天使淇淇：速度和转身时间上的独到天赋加上不低的攻击力让天使成为一个很让敌人头疼的角色，最大的缺点就是耐久太低，一不小心就跑不动了……

在实战之中天使优秀的转身速度成为了该角色克敌制胜的关键所在，在面对大量怪物的时候，可以使用突进的方式，连打带跑，在无伤害的情况下消灭敌人，但是由于天使的耐力槽实在太短了，更多的时候，都是采取站在墙角或者将怪物引到窄巷中，用远程攻击来消灭的方法。在使用这种战术的时候，注意要不断地改变面朝方向，这样才能同时压制多个目标。同时要小心，如果怪物中有骷髅弓箭手之类的远程兵种，应该先用游击战消灭掉。在pk战斗中，远程武器配合高速度的转身仍然是天使用于自报取胜的最佳选择。熟练的掌握，射击，后退，射击，脱离和在行进间变向进攻，可以让天使在多数没有阻碍的场所杀敌于千里之外。

二、装备篇

由于天使的能量槽非常高，所以水属性的大魔法对这一角色简直是一件必须的武器，除了在任务模式中打击npc以外，在pk中配合行进间变向进攻的模式能够给敌人造成巨大的伤害喔。水属性魔法的攻击力并不是非常高，所以要快快提升等级来回复魔法。

防具方面，个人认为有两个选择，一个是用鞋，一个是用回复挂链。对于技术已然比较纯属的玩家，强烈推荐使用鞋，增高天使本来就高的移动能力，对战斗会起到至关重要的影响。而回复挂链，可以加快能量槽的回复，配合大魔法使用，也是很有效果的。最后是魔杖，使用魔杖来进攻敌人绝对也是上选，并且魔杖能减小能量损耗，也能配合大魔法使用。



三、卷轴篇

在每场战斗中，玩家都可以装备上三个卷轴，千万别小看了这三个卷轴喔。装备好的卷轴经常可以救你一命。

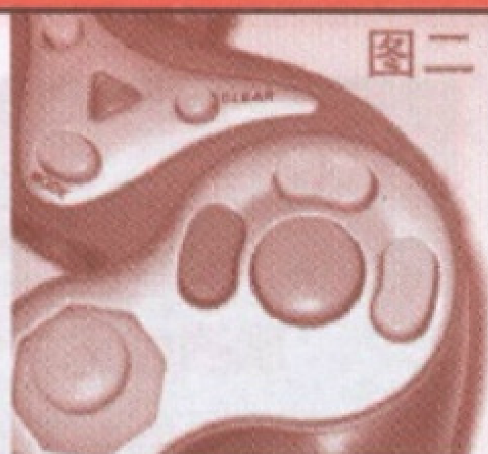
在实战过程中我总结出了以下几种卷轴配备：

1.装备三连击*3：这个配备很适合用于任务模式，对于天使这样的远程战力，如果落入敌人包围圈，恐怕就是只有死这一途了。所以利用三连击的能力，消灭npc才是取胜的关键。在组队战中，三连击也利于抢夺经验值，保证每次任务的杀敌数量。

2.装备三连击、保护膜、移动恢复剂：这个配备可以适用于各种环境，在pk战场上，三连击压制敌人，而保护膜可以在关键时刻救你一命。而移动恢复剂，可以减少你停下来休息的时间。尤其在混战中，这是很关键的喔。



“霹雳小子”跳起飞天舞


图二

FIFA 2003、NBA 2003等体育竞赛游戏一直都博得大家的喜好，然而在我们的一番激烈又紧张的竞赛过后，大家往往发觉自己的手指麻木，手掌大汗淋漓，这怎不让人感到遗憾呢？当然，我们不能一概而论，好的产品还是能带给我们无穷的乐趣！

“霹雳小子”为CANWAY最新推出的游戏手柄之一，时尚的珍珠银烤漆搭配海蓝色机身，给人稳重而不失时尚感。该产品根据人体工学原理设计，大大改变了手柄以往普遍的统一格调（图1），其外观给人最大的印象就是按键的分布比较巧妙，是以一个圆形的按键为中心，其周围均匀分布着同种规格且形状各异的其它3个按键（图2），这样设计的作用除了能让玩家更能分清按键功能，避免在激烈的操作中出现失误外，而最重要的是增加玩家的拇指接触面积，减少超长时间操作所带来的手指痛楚。


图一

CANWAY在产品设计方面一直都很注重产品的手感舒适度，现在向大家介绍的这款“霹雳小子”产品也不例外，手把圆滑且抓握稳当，给人一种恰到好处的感觉。同时，这款产品在防滑方面也下了一番工夫，在握把的两侧处分别采用“浮点镶胶”工艺处理（图3）。镶胶工艺能更好地增加阻力，防止手柄从手中脱落；而浮点工艺主要是使接触面积空气流通，减少手掌出汗。这样的两种工艺相结合，操作起来手感显得更加舒适。

“霹雳小子”具备了普通手柄原有的功能，但与众不同的是全方位模拟小摇杆调换了八方位方向键的位置，这样更能增加游戏的覆盖面，包括飞行、冒险、格斗、竞赛等游戏。当然，首要的条件是游戏须支持游戏控制器。另外，按键的连发设置及清除功能、方向模式切换功能、力反馈振动功能都是该手柄所具备的，这样使玩家能更好地享受游戏的快感。

“霹雳小子”附带光盘驱动软件，只须双击光盘内的“Setup”文件，根据电脑提示逐步完成安装即可。如果你是生手或在安装过程中出现问题且无法解决的话，该光盘还给你提供使用说明书，从安装到测试它都一一列出，你只需按照说明书的步骤来操作，很快就可翱翔在游戏世界了。


图三



晶合时代

北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KINGHOPE SOFTWARE

邮购中心

欢迎点击晶合软商网:www.jhpop.com

类别	品名	零/批
晶合软件产品	新西游记之七十二变(4.9元)	4.9元
	反三国志(48元)	48 元
	红月II－爱与命运的轮回	9.9元
	千年II－天赋炼章	12 元
	破天一剑	9.9元
	明星志愿合集（晶合世纪风）	48
	空中霸主	28 元
	金刚战神	28 元
	剑灵2－幻域封魔	28 元
	决战II－冰封传奇	9.9元
	轩辕剑网络版－蚩尤再现	35 元
	大海战II－新手包	9.9元
	战场－冰封之谷	9.9元
	轩辕剑3（晶合世纪风）	48 元
	混乱冒险－天城之战	39 元
游戏软件	仙境传说梦幻之岛惊喜包	30 元
	仙境传说梦幻之岛开卡包	9 元
	永远的伊苏II(正普特价)	28 元
	指环王－魔戒首部曲	68 元
	半条命－世纪珍藏(78元)	78 元

类别	品名	零/批
晶合卡类产品	新西游记之七十二变450点卡	30 元
	千年暴吉卡(3元)	3 元
	战场暴吉卡(3元)	3 元
	红月暴吉卡(3元)	3 元
	破天一剑包月卡	38 元
	破天一剑7200点点卡	36 元
	天使1800点点数卡	15 元
	天使3600点点数卡	28 元
	天骄－秦殇世界600点点数卡	35 元
	大海战II点卡300点赠20点	19 元
	大海战II点卡600点赠60点	38 元
	科洛斯之圣域50小时卡	20 元
	科洛斯之圣域100小时	38 元
	网星欢乐卡777点	50 元
	网星欢乐卡450点	30 元
万智牌	石破天惊比赛用牌	80 元
	奥德赛比赛用牌	80 元
	玛凯迪亚比赛用牌	80 元
	启示录预组套牌	80 元
	宿敌预组套牌	80 元

类别	品名	零/批
游戏软件	浴血战场超值黄金包(49元)	49 元
	激战长坂坡－英雄相惜包	39 元
	激战长坂坡－新兵上手包	9.8 元
	激战长坂坡－限量回馈包	55 元
	魔兽争霸3:混乱之治(28元)	28 元
耳机系列	耳塞机（EH20）	88 元
	耳罩式（HH20）	108元
	颈戴式（NH26）	128元
	高级颈带式耳麦（MH36）	166元
	分体式设计数码相机（DC20）	350元
新品预告	圣书外典－亚历克篇	49 元
	圣书外典－普拉提纳篇	49 元
	暗黑II中文普及版	38 元
	毁灭之王中文普及版	38 元
	樱花大战III	69 元
	石器6.0官方攻略	28 元
	魔兽争霸3－冰峰王座	48 元
	英雄无敌IV疾风战场	49.9元
	幻想三国志（简装）	69 元

类别	品名	零/批
万智牌	预言预组套牌	80 元
	进口生命计数器	50 元/副
	英超足球卡起始包	75 元/包
	时空转移肥包（英文版）	200元/盒
	启示录肥包（英文版）	200元/盒
其它	最终幻想X-2至尊攻略本	29.9元
	大话西游II之缘定三生攻略	28 元
	奇迹官方推荐攻略	35 元
	仙境传说－宠物情人攻略	28 元
	足彩神标准版（V2.5）	78 元
礼包系列	联众江湖纪念礼包	368元
	联众超值大礼包	98 元
	决战1.5武神降临大礼包	188元
	天使征途超值大礼包	38 元
	千年－天赋炼章大礼包	168元
	魔力宝贝－生日套卡	168元
	三角洲特种部队（4合一）	128元
	流星蝴蝶剑（网吧特别包）	350元
	幻想三国志（豪华）	69 元

请从当地邮局汇款邮购，每套需加5元回邮费(礼包20元/套)，北京市内可送货上门（加收速递费）。

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱(100089) 收 款 人：晶合邮购中心　咨询电话：010-82634107 82634092　E-mail: post@jhpop.com

外埠现已开通货到付款业务，每次加收20元的服务费用。

广告索引



折翼的天使

——古墓丽影系列谈

■ 本刊记者 Littlewing

（特别感谢蚕宝宝、阿黑、李渊在本文写作中提供的大力协助）

从电脑游戏诞生之日起，所有游戏都在力争营造一种虚拟现实的气氛，让玩家得以在虚拟空间中体味现实生活无法获得的感受。一位哲学家感言："无论是柏拉图、苏格拉底到尼采、海德格尔还是孔子、老子到现代哲学，都在传达一种现实性的哲学。但数字化虚拟空间的出现，恰恰就是针对现实性而来的，因而这将预示着一场真正的哲学革命，是对传统哲学的根本扬弃。"而虚拟现实的产物，已越来越渗透进我们的生活，甚至让我们无法分清其与现实之间的区别。1996年的圣诞节，一位新的偶像出现了。她具有成龙般矫健的身手，比莎朗·斯通更性感；她拥有机敏的头脑和考古学家一样渊博的知识。一夜之间，一张妩媚中带着刚毅的面孔出现在欧美200多家流行杂志的封面上，以其特有的神秘微笑和曼妙身材征服了无数人。她那娇媚迷人的形象展现在铺天盖地的宣传中——电视广告、广播节目，甚至好莱坞也对她产生了浓厚的兴趣，就连巴黎的时装大师也亲自为她设计服装，她就是劳拉·克劳馥——我们故事的主角。自从《古墓丽影Ⅱ》赢得1997年E3"最佳游戏主角"大奖之后，这位虚拟偶像便成为数字化时代的娱乐代表，《古墓丽影》系列也一直在延续着劳拉的传奇故事。然而在游戏性上缺乏变化的《古墓丽影》越来越无法在花样翻新的游戏市场中给人耳目一新的感觉，在玩家脑海中留下的只有劳拉的形象。时至今日，《古墓丽影》的最新作《暗黑天使》历经3年开发终于与我们见面了，劳拉是否风采依旧？让我们一起伴随着她重回《古墓丽影》的冒险世界，看看《暗黑天使》是否能给我们带来些新的体验。

劳拉的冒险史

虽然劳拉本人在玩家甚至从不接触电脑游戏的人中也具有相当知名度，但对于沉溺于快节奏的美式游戏和言情武侠RPG的新一代电脑玩家来说，《古墓丽影》这个游戏系列到底是什么样子已经很陌生了。

《古墓丽影》——传奇



1996年，当制作粗糙、滥竽充数的游戏软件堆满了货架时，当虎背熊腰满脸横肉的猛男硬汉称霸于各种动作游戏时，当电脑玩家对索尼公司PS游戏机所展现出来的3D效果艳羡不已时，一款名为《古墓丽影》的3D动作冒险游戏同其女主角劳拉给当时的业界吹进一股清风。

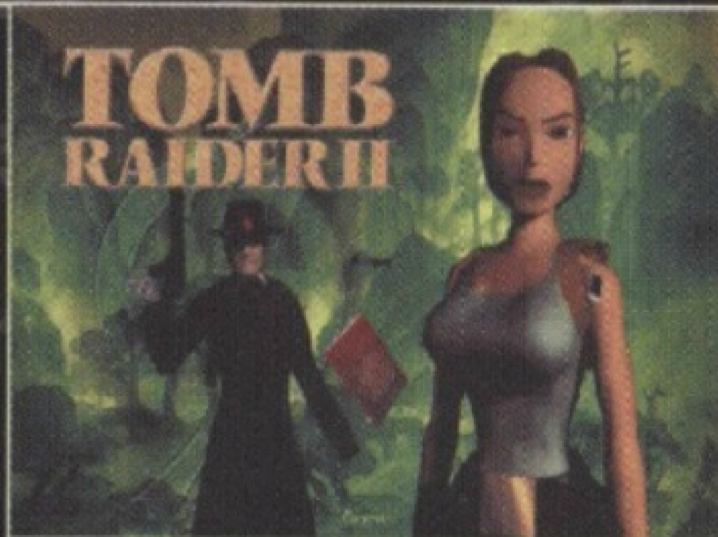
劳拉，这位来自英国的女探险家的标准装束是绿色紧身背心、棕色皮短裤、高筒靴，乍一看去和一般的摩登女郎无甚区别，但你要知道，她腿上的枪袋、肩上的背包和手上的Uzi可不是用来当摆设的，它们展示了劳拉的运动风格和探险精神，成为《古墓丽影》游戏的标志之一。很难想象劳拉一度被设定为全副盔甲的嗜血头颅猎人！在劳拉最终变成今天的样子时，游戏制作小组Core Design也完成了一次设计理念上的超越——女性从3D动作游戏中平分一半秋色，从劳拉·克劳馥开始。

作为第一款支持3dfx Interactive公司Voodoo卡的游戏，《古墓丽影》以先进的3D引擎在当时给了玩家无与伦比的游戏体验，而最初由500多个多边形组成的劳拉虽然轮廓分明，但圆椎形的胸部令劳拉的身材显得十分夸张，不少人至今认为是劳拉哗众取宠的身材比例造就了"古墓"的神话。但更多事实证明，《古墓丽影》的成功并非偶然。

如今在第三人称动作冒险游戏里司空见惯的追尾视角是《古墓丽影》的创举之一。玩家不但可看到并控制劳拉做出跑、跳、空翻等动作，还可利用观察键巡视四周，并可快速翻滚动作转身，看到后面的场景。

《古墓丽影》是将动作和冒险元素完美结合的游戏之一。Core在游戏大受好评之后，并没有立刻推出游戏的续作，而是趁热打铁推出了黄金版。黄金版新增的4个关卡在埃及和猫之神殿两个场景中交替展开。黄金版作为两代作品中的衔接，很本份地扮演了插曲的作用，这种情况一直延续到三代。

《古墓丽影Ⅱ》——飞跃



一款叫好又叫座的游戏不可能没有续作，而《古墓丽影Ⅱ》则是这似乎没完没了的续作的开端。1997年11月，Eidos如期推出《古墓丽影Ⅱ》，玩家再次追随劳拉永不停歇的步伐，游历了宏伟的万里长城、美丽的水城威尼斯、Titanic式的海底沉船、冰天雪地的西藏世界和金碧辉煌的西安神殿……大量中国味十足的冒险场景加上劳拉那中国味十足的大辫子，让不少国内玩家对此作情有独钟。

《古墓丽影Ⅱ》最显著的改进是画质的提升，为广大玩家所瞩目的劳拉造型圆滑细致了许多。从一代到二代，游戏画面达到了质的飞跃，但在随后的几代里，这种提升却几乎是微乎其微了。

经过前作历险的劳拉也是经验值倍增，不仅学会了新的攀爬和水中转身等动作，还

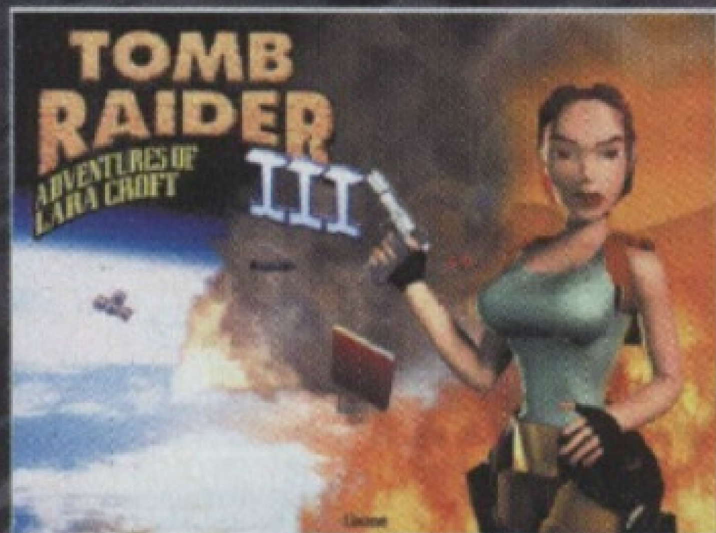


获得游戏制作小组新设计的服装！现在，玩家不用再为劳拉在酷寒的环境中冒险是否会因衣服过于单薄而生病的问题而困挠了（虽然我们明知她不会），当气候渐渐恶劣时，劳拉会换上雪地装——一件有着时髦款式的短夹克；而在水中世界探险时，玩家则会看到身着紧衣潜水装的劳拉。拥有骄人身段的劳拉比起时装模特都毫不逊色，难怪连现实中的服装厂商都会找这个虚拟人物来推广他们的服装。

《古墓丽影Ⅱ》与前作明显的区别在于动作成分的增加。二代的谜题和机关设计简单，游戏整体上较强调动作性，削弱了前作中倍受玩家推崇的解谜成分。结果可以说是有人欢喜有人愁，但可以肯定的是，对于那些接触并喜爱一代的"古墓"玩家来说，这种改变是令他们感到费解的。

二代的黄金版《黄金面具》新增的4个关卡设计得中规中矩，友情奉送的隐藏关算是在创新方面的弥补。

《古墓丽影Ⅲ》——停滞



从三代开始，"古墓"系列开始受到越来越多的非议，矛头不外乎是对准游戏裹足不前的图像和劳拉依旧凹凸过于分明的曲线，而对于游戏本身却很少提及，这不禁让我们猜想，是游戏本身已经失去其作为一款娱乐工具的意义，还是那些"专业玩家"、"评测家"根本没有仔细玩过这款游戏？

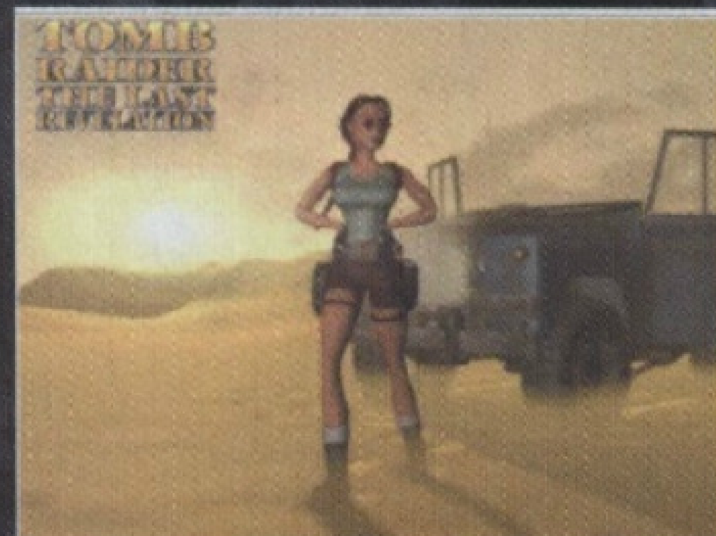
《古墓丽影Ⅲ》抛弃了以往单线式的游戏方式，以全新的可选关的系统取而代之。劳拉的冒险以玩家选择的顺序展开，许多关卡还可用完全不同的路线抵达同一目的地。此外，如能找齐全部秘密地点还能进入特别的隐藏关卡。这些设计让一款动作冒险游戏的开放性大大增加，但是否在可玩性上也能似Core Design预期的那样受到玩家好评呢？结果恰恰相反，玩家对于三代叫苦不迭——当然不是因为三代新加入的开放式游戏系统，而是因为其过高的难度设计。时限机关在本作中被"发挥"得淋漓尽致，谜题的设计让人感到匪夷所思。前者可通过练习动作技巧和SL大法来补救，但后者无疑是中了冒险类游戏的死穴。也许是该Core Design反省的时候了。

在《古墓丽影Ⅲ》中，配合不同场景，劳拉身着的服装也十分合理。在印度和南太平洋岛屿这样的热带地区，她会保持背心短裤的装束；在伦敦夜色中探险时，劳拉会身穿黑色紧身夜猫皮服；进入内华达的51号地区，她会换上迷彩军裤；而到了天寒地冻的南极，劳拉的防寒棉服会为她抵御寒冷。

另外让"古墓"系列玩家抱怨最多的是《古墓丽影Ⅲ》虽然让劳拉的足迹遍布到更多更远的地方，但城市、丛林场景未免过多，《古墓丽影》的"古墓"二字让人觉得名不副实。

三代黄金版《失落的神器》在关卡设计上与原作一脉相承——同样多的时限机关和同样高的难度要求。劳拉的这次冒险旅途充满了悬念与神秘，包括传说中的尼斯湖、翼龙栖息地、海底潜艇等。这将是一次惬意的旅行——如果你能再次忍受已严重倾斜的动作成分。

《古墓丽影——最终启示录》——回归



回忆自然比创新要容易得多，因此，《最终启示录》作为回归的一代，设计者希望在玩家对劳拉的热情尚未逝去以前能恰到好处地刮起一阵怀旧风潮。玩家的记忆仿佛又回到遥远又清晰的古墓探险历程中。

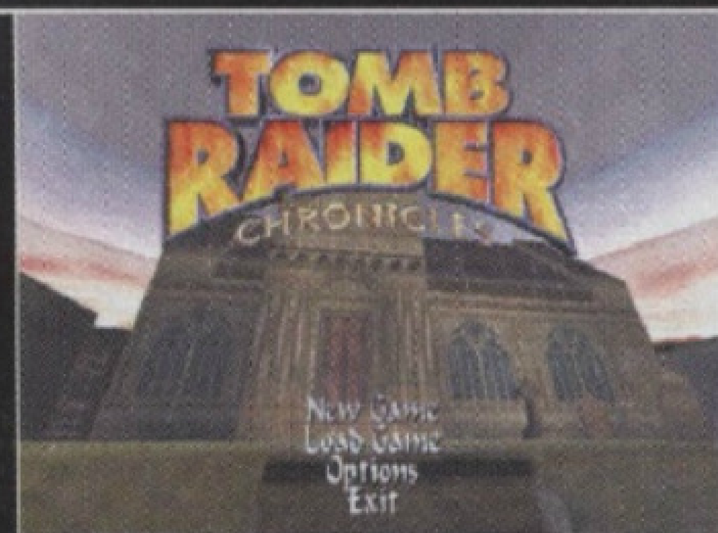
《最终启示录》的游戏场景重回埃及，地下陵墓、死亡之城、金字塔、狮身人面像……玩家所渴望的招牌"古墓"式探险全都回来了。此外，三代中令玩家抱怨的动作成分过多的情况也得到缓解——劳拉的思考细胞重新活跃起来，当一个个设计精巧的谜题迎刃而解时，我们再次感到劳拉是位大脑和小脑同样发达的优秀冒险家。总的来说，《最终启示录》更考验玩家的思考能力而不是运动神经。



曾被制作小组引以为傲的3D引擎，如今似乎成为该系列的垢病。玩家将"不思进取"、"新瓶装旧酒"等形容词加在Core Design和他们的《古墓丽影》头上。虽然新作支持更加复杂的光源效果和凹凸贴图等新技术，还修饰了劳拉的3D模型，增加了多边形数量，使劳拉看起来更加圆润、更像真人，但游戏引擎却依然让人觉得过时。

当我们对《最终启示录》丰富曲折的剧情设计感到欣喜不已时，劳拉的"意外"死亡让玩家犹如中了一记闷棍——谁会忍心看到心目中的女英雄就这么香消玉殒呢？Core之后的解释是想以将劳拉困在金字塔中的方式来结束被广大玩家所熟悉的"古墓"系列，他们希望下一代作品将是推陈出新、脱胎换骨的一代。然而，事实真的是这样吗？

《古墓丽影——历代记》——缅怀

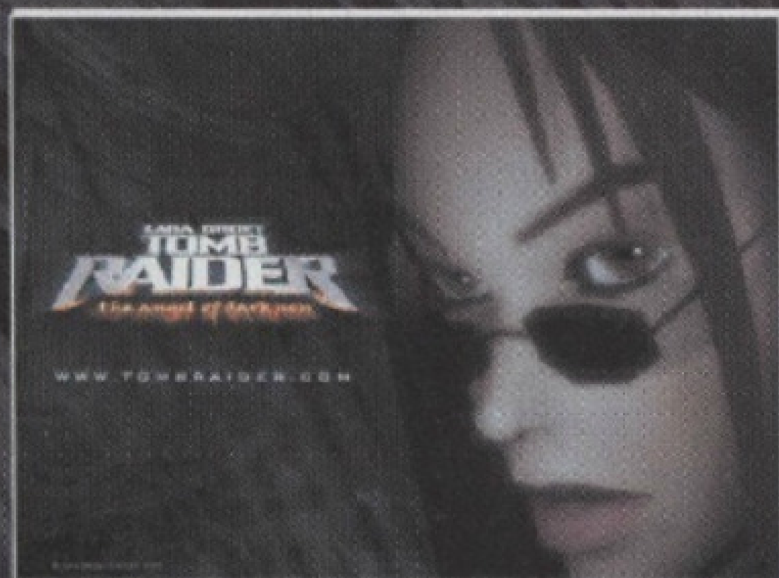


劳拉的过去，她的成长、她的历险、她的冒险精神……Core这次耍宝方式是种叫“历代记”的不算新颖的手法。当劳拉在全世界玩家的眼前“葬身”于金字塔内之后，Core认为在劳拉得到新生以前，这是个绝佳的向玩家展示劳拉过去的机会。因此，我们在这代作品中经历了4段劳拉“生前”鲜为人知的探险故事。

当然，如果没有新元素润饰，《历代记》骗钱的嫌疑就更甚了。游戏在继承游戏一贯风格的基础上加入许多新动作和新服饰。劳拉除了向玩家展示“双臂大回环”和“走钢丝”的新动作，还具备詹姆斯·邦德般的隐秘行动能力。虽然游戏画面显得日益陈旧，但在服饰方面，劳拉永远是时尚的代表。英国特种部队SAS的作战服和取材于时髦电影《骇客帝国》的黑色“夜猫”紧身衣加墨镜和耳麦服饰让劳拉完全可以媲美邦德女郎。

另一方面，《历代记》中附赠的关卡编辑光盘的价值似乎大于了游戏本身。全球的“古墓”玩家们立刻陷入自己设计冒险关卡和尝试其他玩家制作的关卡的潮流中。劳拉仿佛提前起死回生，再次点燃起玩家心中早已熄灭的希望，这大部分都得归功于关卡编辑器的出现。

《古墓丽影——暗黑天使》——尾声



你我都知道《古墓丽影》系列并未结束，劳拉的步伐仍在坚定不移地前进着，虽然缓慢了许多——在《古墓丽影——暗黑天使》到来之前，说《古墓丽影》系列是“最不会跳票”的游戏当之无愧。自一代诞生以来，每年的11月，劳拉都会如期展开全新的冒险旅程。然而，新引擎的噱头让玩家苦候了两年多。如今，随着《暗黑天使》的问世，劳拉的冒险史迈入一个全新阶段，它将会成为一个完美的尾声还是一个崭新的开始？答案即将揭晓。



虚拟偶像

在不知不觉中，虚拟偶像的概念悄悄进入人们的思维，无论是痴情少女所爱慕的李逍遥哥哥还是《最终幻想Ⅶ》中悲情女主角，近至当今眼下的“古墓六”新造型的劳拉，无一不是吸引眼球的重量级人物，地位直追现下娱乐圈的当红偶像。那么，虚拟偶像为何有如此魅力，让千万人为之竞折腰呢？

我们可以回到游戏虚拟偶像的初始阶段，从1995年国内游戏产业宣布最初形成开始，作为第一波掀起虚拟偶像浪潮的先行者，以《仙剑奇侠传》、《金庸群侠传》、《轩辕剑贰》、《古墓丽影》为代表的一批优秀游戏最先造星成功，将李逍遥、林月如、劳拉等一批虚拟人物推上前台。这些人物被玩家记住，游戏本身对其性格鲜明的刻画自然功不可没。与现实相同，我们拥有了首批虚拟明星，在炒作下更加热爱它们，为它们的故事潸然泪下，为它们彻夜不眠。而后来者的模样越来越精美或穿得越来越少——从16位增强色到32位真彩色，我们渐渐把过了气的名字淡忘了，开始喜爱新的偶像，它们更年轻、更漂亮、更符合我们的需求，这就像一个出道歌手的成长历程。



虚拟偶像成名了，但没有亲和力，没有活生生的硬件摆在追星一族面前，不要说F4、Twins那些又年轻又漂亮的当红偶像派，就连二流女演员都会比虚拟偶像拥有更长久的生命力。于是，虚拟偶像真人化运动开始了。记忆中冲在最前面的还是早在2000～2001年间青春美少女组合扮演的《剑灵》和《笑傲江湖》那

个酷似刘德华的帅哥，不过这两个策划终因过于牵强附会并没有产生太大的影响。真正重量级的轰动出现在《古墓丽影》电影的开拍，豪华的阵容和强大的资金保证，安吉莉娜·朱丽的知名度加上好莱坞制造的金字招牌，影片的票房一路飙升，劳拉成为虚拟偶像真人化的一座里程碑。

归根到底，虚拟偶像的诞生意味着游戏产品走向了正规的品牌化道路。游戏产品从初期发展的玛利、魂斗罗到现在的李逍遥、劳拉，我们看到虚拟偶像的概念正逐步走向成熟的同时，也发现了游戏产业悄然的变化。

游戏中的虚拟偶像涉足电影产业，并非仅劳拉一人，《生化危机》等一些大作也有过类似的尝试，但为什么就《古墓丽影》能获得如此成功，而《最终幻想X》却成了失败的典型？在票房上，劳拉和安吉利娜·朱丽是当之无愧的王者，而奇怪的是评论界则有另一番看法。





“安吉莉娜·朱丽穿着超长羊毛大衣行进在冰冷的北极地带，为何却能露出她那壮观的胸部？”——福克斯新闻的资深影评人Roger Friedman的话不无尖刻。

显然，电影评论家们批评的矛头直指此片空洞的内容与华丽外表间的不相称，朱丽的性感让他们以为自己欣赏的不是电影而是三级片。不过偶像就是偶像，在一篇国内玩家的影评中写到：“这年轻美丽性感的女主角在我心中比老态龙钟的哈里森·福特强过不知道多少倍，所以千万不要拿《印地安那·琼斯》系列来比较。两个时代的冒险故事实质都是一样，如果有人非要说《印地安那·琼斯》比《古墓丽影》动作新颖之类，也无非是五十步笑百步而已。都是为了博观众一笑，还分什么三六九等？”

我想这正道出了目前虚拟偶像存在于大众心中的正确位置。我们需要的娱乐是好看，是刺激和欢笑，好莱坞的编导没必要在一部冒险影片中加入人文关怀或哲学思考。电视中的猩猩和树制造了什么困难与观众无关，而看美女如何经历磨难才是他们去看娱乐片的聚焦所在。不会有人愿意看到一个20多岁的姑娘把自己优秀的身材盖在军大衣后边，导演即使为了合情合理那么干了，群众也不会答应——现在游戏产业提出“艺术”或“文化”这种字眼还为时过早。

在疯狂追逐虚拟偶像的过程中，一支生力军突围而出，引起业内的普遍关注，这就是Cosplay一族。这个本产于东瀛，起步于漫画领域的文化现象随着游戏与漫画的逐步靠拢而渐渐在游戏圈内红火起来，国内各城市的Cosplay一族经常会自发地组织聚会活动相互交流，而近几年随着这股潮流的慢慢升温，也陆续出现一些正规化的比赛。这其中让人记忆犹新的较大规模活动就包括《大众软件》举办的“古墓丽影——劳拉真人秀”，最终第一名众望所归地由游戏圈Quake知名女选手edoo获得。

时过境迁，如今的玩家对虚拟偶像这个概念更加理智，而炒作游戏人物提升游戏人气的手段也早已过时，除少数几个老牌虚拟偶像仍有一定号召力外，更多的玩家会理智地分析游戏好坏与否再决定是否购买。这对国内的游戏业也该算是好事，一方面抵制了巨额宣传费的投机心理，另一方面也推动了游戏质量的提高。作为游戏业一个独具的风景，虚拟偶像前行的方向仍然扑朔迷离，未见曙光。

第三代时，劳拉已成为电脑游戏里最负盛名的人物形象，她作为世界范围内数百种杂志的封面女郎，已成为大众流行文化的代表。劳拉是电脑时代所产生的第一个PC Game代表人物，在1997年《时代》杂志评选出来的电脑界最具影响力的50名人物中，劳拉作为唯一的虚拟人物出现在名单中，她的名字竟与大名鼎鼎的比尔·盖茨、乔治·卢卡斯列在一起。

成也“带入”

“带入感”对于一款原创游戏的成功至关重要，因为“陌生”往往与“恐惧”之间存在等号，任何标新立异的作品都必须考虑自己在亲和力方面的优势。而《古墓丽影》系列能深入人心的最大原因，恰恰就是开发者在“带入感”上做足了文章。

冒险电影中的主角通常都被模式化的框架打造成一个个机械人物：中年男性、威

猛有力、充满智慧，考古是其最大的兴趣爱好。在故事的开头，他们通常在意外中发现了某种远古遗迹的神奇力量，这个远古遗迹在同一时间被一个极端的恐怖（邪教、变态、纳粹……）组织发现，于是主角在不经意间就被赋予拯救人类的伟大使命。最终通过重重考验战胜敌人，维护了地区的和平与稳定……

显然，无论是电影还是游戏，"冒险"这一主题只能产生千篇一律的故事，也只能打造出千篇一律的主角，于是用哈里森·福特换下布兰登·弗雷泽，《木乃伊归来》也俨然一部《法柜奇兵》的续集。显然，区别不同的冒险电影，你只能从男主角所使用的招牌武器上入手，想到皮鞭与大号左轮，出现在你脑海中的肯定会是印地安那·琼斯——就像夸张的三围、双枪、脑后的长辫会让你立刻联想到劳拉一样。事实上，当初制作组设计出的主角形象是个高大威猛、手持利刃、身披重甲的狂战士，倘若这个计划付诸实施，那么今天我们就没有机会在这里谈论《古墓丽影》这个话题了。



劳拉形象的设计始终都在围绕"符号化"来进行，当"劳拉之父"Toby Gard在设计她的形象时，他想到1996年的游戏主角都已陷入模式化，既然背道而驰的最终结果是为了能脱颖而出，那么这款女性角色的设定必须抓住"酷"来进行，这种"酷"并非简单的"叛逆"与"另类"，在让人眼前一亮的同时，角色还具备生活化的亲和力。第一版劳拉的形象身穿一件厚厚的迷彩服，头戴棒球帽，扎着马尾辫，可使用各种武器，除了"女性角色"外，这个角色并不具备更多的特征。于是在后续版本的设定稿中，劳拉越来越朝着"符号化"迈进，这要求劳拉的形象并不需要具体到某个特定细节，而需要抓住最能令人印象深刻的东西。最终，"双枪"、"身材"与"辫子"成为3个关键词。说到这条辫子，当时由于技术上的原因，用简陋的机能去表现一根能伴随人物跑动、跳跃等动作发生互动的发辫很困难，因此当Core Design的美工告诉Toby Gard"不可能"时，他说什么也不答应——这根发辫的价值可见一斑，因为它的消失就意味着人物形象变得残缺。在后续作品中，尽管劳拉拥有不同款式的潜水服、迷彩服与雪地服，但这3个符号并没有在服装的包裹下消失。

"双枪"、"身材"与"辫子"并不是要描绘出一个具体的形象，而是用概念化的粗犷线条"勾勒"劳拉的形象，人物的形象并不清晰，Toby Gard试图带给玩家一种"雾里看花"的感觉，这反而留给玩家想象的空间。当玩家在为这个流行元素堆砌成的角色痴迷时，他们同样会觉得这个角色与自己有距离感，正如Toby Gard所说，"实际上坚强、独立的女性才最可爱，最美的东西总是那些你不可能得到的东西。"

100年前，柯南·道尔爵士创造出福尔摩斯这一经典小说人物，《福尔摩斯探案集》中"带入感"的营造相当成功：福尔摩斯天天都在看《每日电讯报》，都在乘坐火车穿梭于大伦敦区，与每个英国绅士一样，他喜爱烟草，也一样在外出时不忘穿上自己的风衣，拿上雨伞与手杖，然后登上出租马车，甚至当小说面世以后，无数人都争相来到小说中福尔摩斯生活的贝克街221B号去参观"故居"。100年后，《古墓丽影》同样采取这种手法：劳拉出生于1968年2月14日（星期三），AB血型，身高5英尺9英寸，体重94磅，三围是B34、W24、H35，她接受过温布尔顿女子中学、戈顿斯敦寄宿学校、瑞士女子精修学校的高等教育，与任何青年人一样，喜爱游泳、网球与摇滚乐。这些设定与游戏内容毫无关联，事实上Core Design根本也没有让这些设定出现在游戏中，他们的目的就是让劳拉脱离"游戏人物"范畴，突破"游戏"这一介质对人物表现力的限制。通过各种流行化的设定，让这个虚拟人物能被社会大众所认知，让劳拉的形象打破计算机语言的媒介进行传播，也只有劳拉可以登上除PC Gamer、Computer Gameing World、Ultea Game World、GameFan以外的时尚杂志封面，报刊、杂志、电视——Core Design的目的是让任何一种传媒都成为劳拉形象的鼓风机。Core Design的"虚拟人物偶像化"尝试获得了巨大成功，劳拉登上了《时代周刊》的封面，劳拉与黛安娜王妃一道成为"全球最知名的50位女性"之一，在美国，90%的游戏玩家能拼写出劳拉的全名——特别是经过包装之后的劳拉，生活化中亦不乏贵族气质，性感中也伴随着野性，勇敢且智慧，果断且敏锐，这个虚拟人物成为全世界的偶像。

人物的"带入感"伴随着环境的"临场感"，这就是《古墓丽影》乐趣的全部。早在《古墓丽影》第一作中，玩家就从486构造出的那个320×200的粗犷画面中体验到强烈的方向感与纵深感，早期的《刺杀希特勒》与DOOM中的3D环境只是提供给玩家杀戮的场地。显示器毕竟是观察虚拟世界的窗口，虚拟世界中射出的子弹并不会危及端坐于屏幕前的玩家，因此，无论使用了多少多边形，3D场景与游戏者之间是存在鸿沟的。而早在486时代，《古墓丽影》就融入了"环境"的理念，比如在"失落的山谷"中，霸王龙行走时，大地的震动幅度会因距离远近有不同的变化；在"大金字塔"中，亚特兰蒂斯临爆炸前的地震会让你站立不稳；当主角"赴汤蹈火"从火祭台上跳过时，衣服会真的着火，

只有赶紧下水才可灭火；水面波纹与水下光影的巧妙配合，给你展示出一个“真实”的水下世界。这些细节让你体验到了玩家完全可透过显示器与屏幕里的虚拟世界发生互动，于是同样粗糙的3D环境就不再是死水一潭，而是处处具备迷人的活力。即便在硬件技术非常不成熟的1997年，制作组就开始在游戏中加入了非常前卫的3D定位音效系统，具有良好音频设备的玩家因此大呼过瘾。同时，深邃的历史文化也在游戏中慢慢沉积，阴森恐怖的印加古城、金碧辉煌的罗马神殿、纵横交错的地下水道、神秘莫测的埃及和亚特兰蒂斯金字塔——这些梦幻般的场景让人如同置身梦境，同时也处处隐藏着杀机，置身其中的玩家体验到了动作游戏的爽快感、解谜游戏的智力考验与恐怖冒险游戏的紧张感。

败也“带入”

《古墓丽影》的“带入感”相当成功，很多从来没接触过冒险游戏，甚至是从来没接触过游戏的人都很快成为其忠实的一分子。但游戏推广过程中所采取的手段过分依赖流行元素，劳拉的形象可以说是用有限的流行元素堆砌而成的，尽管在短期内行之有效，但人们在长时间接受重复刺激之后就会对这一切视而不见。如果劳拉是一位真正的明星，保持其长盛不衰的手段可以是“做秀”、可以是“绯闻”，但关键问题就在于这个多边形构成的人物与现实娱乐圈中的常用造势手段格格不入。劳拉的女性形象基本基于一部低劣的女权主义电影中的主角形象，她可以像男人一样在各种危机中应付自如，可以完成只有男人才能做到的事，过分男性化的性格、忽视细节的刻划也是其无法真正深入人心的原因之一。玩家可以崇拜、喜爱这个角色，但在潜意识中绝对不会认同这一人物，于是你可以迅速接受她，也可以迅速抛弃她，抛弃她的速度与游戏时间往往不成正比——对比《合金装备2》中出场时间仅20分钟的爱玛，小岛秀夫用有限的笔墨即完成其性格的塑造与玩家认同感的形成，使得无数玩家在经历爱玛之死时痛哭流涕，劳拉的性格显然薄弱了些。



正如“双枪、身材、辫子”三大招牌一样，推广方不可能将构成劳拉形象原有的“线条”翻新重做，那么他们只能在其中加入更火爆、更哗众取宠的东西，从而以一个恶性循环的方式来继续刺激玩家的神经。于是，本来就生活在符号中的劳拉变得异常脆弱，《古墓丽影》的文化沦为商业利益的牺牲品。流行能创造利益，于是就要推销，推销就得炒作，炒作就得吹捧，吹捧最后就变成欺骗。无论是身穿比基尼的劳拉还是在《古墓丽影》这部商业片中上下翻飞的朱丽，人们对文化的追求都沦为一种近乎变态的精神寄托，在丰富多样的炒作手段的饱和式轰炸下，“符号化”与“带入感”也迅速变得一钱不值。当《古墓丽影》这款无论是制作还是游戏性都可圈可点的极品游戏被流行吞噬之后，它就沦为一盒快餐，流行让她死得更快，根本用不着你咀嚼吸收就让你直接将它排泄掉。当这种狂轰滥炸式的炒做结束之后，站在满地的狼藉中，当有人问我们劳拉是谁时，我们也许只能想到一个手持银色贝雷塔的半裸女人，或是在北极冰天雪地中依然不忘展示其美好身材的朱丽，至于游戏，就让它见鬼去吧。

回到游戏，一款优质的游戏用任天堂的话来讲就是“让玩家在其中沉浸千百个小时”、用暴雪的话来说就是“让玩家不知道下一步会发生什么”，其核心都是避免让玩家产生厌烦感，避免他们被陌异化，特别是在系列游戏的制作中，重复的主题、重复的游戏方式很难使续作的品质超越前作。回顾《古墓丽影》的前五款作品，前四作可算是风格基本一致的作品，在具体的游戏方式上，这三作都呈现出不同之处，例如二代新增的武器与三代中新增的驾驶工具与群体AI系统，但这些改变都没有触及核心。除《古墓丽影历代记》以外，其他几款游戏都拥有雷同的故事线与雷同的游戏方式，尽管前文中记者着重分析了“环境的临场感”所带给玩家的带入感，但玩家的探险环境始终不能超脱“遗迹、古堡”这样的场景，因此再生机勃勃的环境也会变得令人厌恶。《古墓丽影Ⅲ》中51区与《历代记》中的潜艇与军事基地是个例外，但它绝对没有撼动整个游戏带给人的印象。

完成任务与战胜困难后所收获的成就感一直是《古墓丽影》玩家们最为津津乐道的话题。当你设置一个跳跃障碍之后，显然下一个挑战只能超过刚才的难度，否则玩家会觉得他没有受到挑战，于是游戏难度朝着极端的方向发展。一旦

玩家学会如何执行移动，他们通常会很迫不及待地执行动作，那么这些谜题就成了简单的试跳和失败。在一代中，游戏的谜题需要玩家投入逻辑化的思考与推断，而随着后续作品难度的增加，谜题已与“思考”二字扯不上任何关系，在很多情况下，你都需要按照固定顺序来完成动作，解决问题的途径只有一条，任何自由发挥所导致的都是劳拉的惨叫。以这样的方式来追求“成就感”尽管非常简单，也很实用，但却是以放弃“轻度玩家”为代价，很多被宣传炒做吸引到“古墓”游戏中来的玩家都不解其中的奥妙，这部分玩家很难完成全部游戏，更不要谈能将游戏的热情保留下来——《古墓丽影》系列最终留下的只有最坚定的核心玩家。

冒险游戏——折翼的天使

《古墓丽影——暗黑天使》在宣传之初就有人将其与《合金装备》混为一谈，“潜入”、“格斗”、“枪战”成为这一代的关键词。事实上，这种大刀阔斧的改革并非是对“古墓”游戏系统的全面革新，而是前作中闪光点的放大。

潜入要素早在《古墓丽影Ⅲ》的内华达沙漠51号地区中就出现过，在戒备森严的外星科学研究基地中，玩家必须控制劳拉小心翼翼地躲避守卫的视线。《历代记》最后一章中，这种“潜入”型的游戏方式更为成熟：劳拉将穿越一座巨大的建筑物，从背后悄悄接近敌人，将其麻醉，然后神不知鬼不觉扑向下一个目标。虽然游戏的徒手格斗系统与潜行系统相当不成熟，但这种新颖的游戏方式让人眼前一亮，让人看到了《古墓丽影》的希望——《合金装备》类似的潜入氛围融入《古墓丽影》之后，游戏发生了脱胎换骨的变化。下面让我们首先来分析《暗黑天使》的游戏方式之一——潜入。

1987年小岛秀夫打造第一款《合金装备》时，尽管这是一个划时代的作品，但在当时只能算是KONAMI的二线游戏，远远无法与《超级玛利》相提并论。近年来，潜入类的动作游戏大受欢迎，这与人类的心理需求分不开——网络技术与通讯技术的飞速发展拉近了人与人之间的空间，同时，现代社会对时间观念的颠覆使得人们在交流中所获得的认同感逐渐减少，人与人之间的距离又被拉远了。人们或多或少产生了“偷窥”需求，而“潜入”游戏恰恰能满足这种心理。在一个潜入游戏中，玩家所扮演的潜入者处于主动、安全的位置上，而客体则处于被动、不安全的位置上。显然，没有一种游戏方式能像“潜入游戏”这样让人获得巨大的安全感。潜入者与客体的安全平衡也是不稳定的，一旦你被敌人发现，那么你就失去了安全，一旦敌人获得了安全，那么你即将遭遇灭顶之灾，于是整个游戏方式都在围绕“为自己赢得更多的安全感”来进行。在游戏的分分秒秒中，玩家都随时处于危险与安全的夹缝中，在东躲西藏中，在与黑暗另一边的对手长时间对峙中，潜入所造就的紧张感时刻都包围着玩家。例如《合金装备2——实体》中没有雷达屏幕的传说模式，尽管场景中绝对没有《古墓丽影》那样大起大落，但它绝对要让玩家时刻将心脏提在自己的嗓子眼。而《古墓丽影》中的紧张感则过分依赖“跳跃一瞬间因惧怕失败而产生的紧张感”，这种感觉与其称之为“紧张”，不如称之为“恐惧”。类似《印地安那·琼斯——皇陵》为了突出跳跃一瞬间的紧张感，居然在关卡中取消了存盘与读盘的设定就更令人发指——向日益浮躁的玩家群体去推销一款极容易遭受挫折感的游戏，无论对于玩家还是制作方而言，这都是一个噩梦。于是我们可以断言，如果不能渗透RPG的扮演感、ACT的爽快感，传统意义上的“冒险游戏”几乎没有任何出路。

在游戏方式向潜入类动作游戏过渡之时，《暗黑天使》又试图在游戏中融入时下所流行的“电影化”表现手段。劳拉的形象趋于生活化，她不再是那个超凡脱俗的侠女，她也会陷入低潮，她面对危险时也会感到恐惧。制作人Jeremy Heath Smith在谈到本作中的劳拉形象时，提到“重要的是劳拉像一只明亮的蜡烛，她的光穿越了所有这一切。一面是严酷和紧张不安，在另一面劳拉的到来将所有的一切点亮。”这使得前作中玩家的“操作劳拉”在“认同劳拉”之后真正转变为“扮演劳拉”。《七宗罪》、《搏击俱乐部》等大片的著名电影导演David Fincher参与了游戏的制作，这使得游戏的故事不再是机械的探险记录，更不是为屏



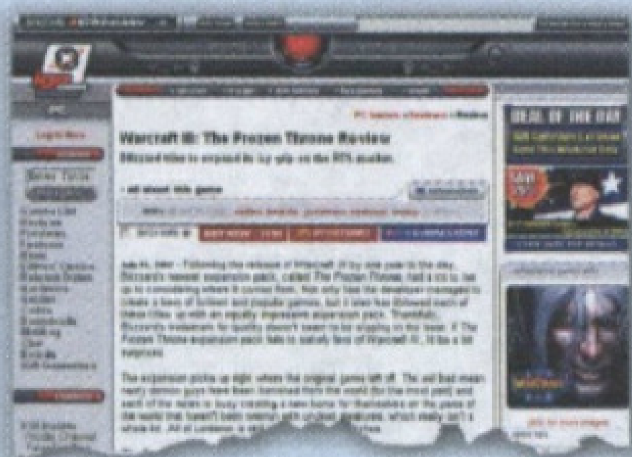
幕中上演的冒险设置一个理由：故事从劳拉接到恩师Von Croy博士（即在劳拉16岁时教授其考古学课程的那位老师）的一个电话开始，后者告诉她一个名叫Eckhardt的“邪恶客户”要求自己去搜寻5幅古老的14世纪宗教油画。当劳拉匆忙赶到巴黎去拜会恩师时，却惊诧地发现他已被离奇地谋杀了。更糟糕的事还在后面，劳拉被怀疑为杀人凶手，很显然，有人在设计陷害她，无奈之下，劳拉只好选择逃遁，但并不是隐居起来。她发誓要找到那个重要的神秘人物Eckhardt，并涉入这桩隐藏着某些不可告人细节的交易。表象背后的情节错综复杂，劳拉将面对黑社会势力、形形色色的嫌疑凶手以及一个发展得相当完备的炼金术士组织。很显然，在绞尽脑汁为劳拉设计出千奇百怪的动作之后，制作者正在将游戏重心转移到剧情深度之上。尽管故事依旧老套，但它确实影响到了游戏方式，剧情的张力使得玩家透不过气来，这也是《暗黑天使》唯一值得称道的地方。

坦白地说，《暗黑天使》的重新再来并没有做到“去伪存真”、“扬长避短”，生硬的操作感令劳拉的速度感与敏捷荡然无存，玩家感觉是在操控一块木头，特别是在后续剧情中操作高大威猛的“绿叶”Kurtis Trent，那种生硬感已让玩家有击碎键盘的冲动。动作游戏最重要的特点就是保证主角可做动作的复杂性和流畅感，而冒险游戏的乐趣则在于需要玩家利用逻辑能力来解决谜题。无论是《暗黑天使》中劳拉如同兔子跳一样上楼梯的可笑举止，还是完全依靠让玩家遭受挫折而提高难度，作为冒险+动作游戏类型的典范，《暗黑天使》实在是难以让人满意。而作为游戏基础的引擎的落后，使得它与《分裂细胞》等同期游戏根本不具有可比性。如果一款动作冒险游戏要靠RPG元素来吸引人，那么游戏的灵魂何在?

或许，冒险游戏已没有未来。

视野

IGN
2003年07月07日



《魔兽争霸Ⅲ》发行至今已经有1年了，暴雪也按照老习惯，推出了新的资料片《冰封王座》。现在认真地想起来，暴雪严谨、一丝不苟的作风使得它的作品总能胜人一筹。开发商不只是成功地创造了一系列的优秀游戏，同时它也用资料片和扩展包形成了同样出众的品牌系列。谢天谢地，暴雪的名字并没有因为大家沉重的期待而倒坍。事实上，假如《冰封王座》没有让玩家们满意，我们倒是要觉得奇怪呢。

GameSpy.com
2003年07月08日



自从1999年推出了第一代作品之后，《奇迹时代》系列就一直是奇幻类游戏中最引人入胜的一支。它和其他出色的回合制策略游戏一起，为该类作品的生生不息做出了巨大的贡献。在最新的一代中，魔法的大地被战火荼毒，那些想要扼杀魔法存在的人们开始了侵略的第一步。和《奇迹时代》以及《奇迹时代2》都不一样，与其说新作品《暗影魔法》是一部续集，倒不如说它是独立性很强的资料片。除了一贯的新兵种、新魔法和新地图外，基本的游戏性并没有多大的改变。当然，最为关键的还是其继承的那一系列优点：严谨的回合制系统、优秀的画风、加强的战役编辑器和改良后的操作界面。

劳拉趣闻

★**不老之身**：劳拉出生于1968年2月14日，今年应该是35岁了，但游戏中的劳拉似乎青春永驻。可惜的是，不受时间和空间的限制也仅仅只是出现在游戏或电影之中而已。还有，2月14日，怎么这么眼熟？

★**可怜的伯爵**：出身于英国贵族的劳拉曾与法灵顿伯爵订过婚，但这显然只是其父母的意愿。随后，劳拉的父母因为不认同她选择的生活方式并中断了同女儿的关系，甚至停止了每月的生活费，但伯爵仍在痴痴等待……

★**劳拉是Nine inch Nails（九寸钉）的乐迷**：同自小就接触的古典音乐相比，劳拉更倾心于Nine inch Nails的那种工业金属音乐，并觉得十分清新悦耳。劳拉的确是个性十足的，不是吗？

★**劳拉的家**：在英国，劳拉住在萨里一座几年前继承来的别墅里。她曾经觉得这幢别墅毫无用处，限制了她的自由。但最终她发现：或许真的没用，但至少可以用来摆放那些她在冒险途中收集的艺术品。另外，她在利用屋外的空地定制了一个用来训练的练习场——大家应该再熟悉不过了。

★**劳拉的作品**：劳拉并没有把古墓探险看作一种职业，而仅仅是一种生活方式，尽管她已因为在探险中发现古迹而闻名。为了保证经济来源，劳拉写了一些旅游书籍，到目前为止已有：《暴龙要咬我的头》和《大脚杀戮》，但她经常抱怨她没有时间落笔。

★**另类成就**：众所周知，劳拉发现了包括亚特兰蒂斯金字塔及西安匕首最后藏匿之地在内的许多著名遗迹。除此之外，让劳拉成名的事还有：以破纪录的时间驾车从美国南部Tierra del Fuego为起点跑完危险的阿拉斯加公路（尽管后来还因为莽撞驾驶遭到吉尼斯世界纪录大全的谴责）。

★**飞翔的劳拉**：“古墓”爱好者制作了一款名为“飞翔的劳拉”的补丁，它会让系统误将空气认作是水流，于是我们便可看到劳拉在天空中……飞翔。



Gamespot
2003年07月08日



F-Zero GX算得上NGC平台上的一大亮点。这款由任天堂和世嘉娱乐部联手合作的游戏，以未来风格的画面和紧张激烈的竞速快感著称。第一代的F-Zero出现于1990年，当时的游戏平台是超级任天堂。由于使用了先进的卷轴技术，速度感十足的游戏很快打动了几乎所有的超级任天堂玩家。系列的第二部，F-Zero X在1998年登场于任天堂64主机。尽管画面变换速度飞快，人们还是能享受到每秒60帧的优秀画质。2001年，《F-Zero——速度极限》出现在GBA上。2D的外观让人们回忆起了当年在超级任天堂上的经典。而眼下推出的F-Zero GX则结合了前作所有优秀元素于一身，利用NGC和街机平台的连通性与硬件功能，把该系列带上了一条全新的道路。

PC GAMER Online
2003年07月号



对PC GAMER来说，我们是目前唯一一家获准接触该游戏的媒体。《越南战场》是《战地1942》系列中，又一部以《战地1942》引擎制作的游戏。就像你所知道的那样，《越南战场》少不了那些已经快要公式化的元素：直升飞机、喷气式战斗机、竹林、麦田、老式的M16卡宾枪，还有破坏力惊人的燃烧汽油弹。尽管制作小组目前对谁都缄口不言，并将游戏的所有细节视为绝密，拒绝向任何人透露，但我们还是得到了最后的批准，能够为您报道有关《越南战场》这款绝妙游戏开发的一切。

游戏新闻眼

■本刊记者 古留根尾·我我神



新闻头条

首届“规范与发展”网络游戏研讨会在京召开

■本刊记者 鸦嘴兽



共青团中央下属中国青少年网络协会于7月5日至6日在京举办了首届“规范与发展”网络游戏研讨会。此次研讨会主要围绕网络游戏外挂与私服问题的解决、玩家权益的保护两大主题展开讨论。文化部、信息产业部、公安部、教育部等主管部门领导及有关专家作为特邀嘉宾出席，与国内知名游戏厂商、运营商及由广大玩家推选的玩家代表共聚一堂，共同探讨网络游戏产业的规范与发展。网络游戏对于中国玩家来讲是一种新生事物，它以虚拟和互动带给玩家一种全新的游戏感受，从而引起了无数游戏爱好者的青睐。对于整个中国文化市场来说，网络游戏是一个新兴的产业，创造着文化消费的新形态，蕴藏着巨大的市场潜力。目前网络游戏所存在的一些问题，如外挂、私服对网络游戏产业发展环境的破坏和网络游戏给青少年成长带来的不利影响等问题，已引起了业内各方的广泛关注。此次研讨会不仅为政府主管部门、游戏厂商、运营商、渠道商提供了一个充分交流的平台，而且在会上还首次出现了玩家自己的声音。同时，在会议之前中国青少年网络协会专门围绕玩家推出了“网游新变化，大家来策划”和“网上购点卡，维权添砖瓦”两项活动。

《剑侠情缘Online》内测进入轨道

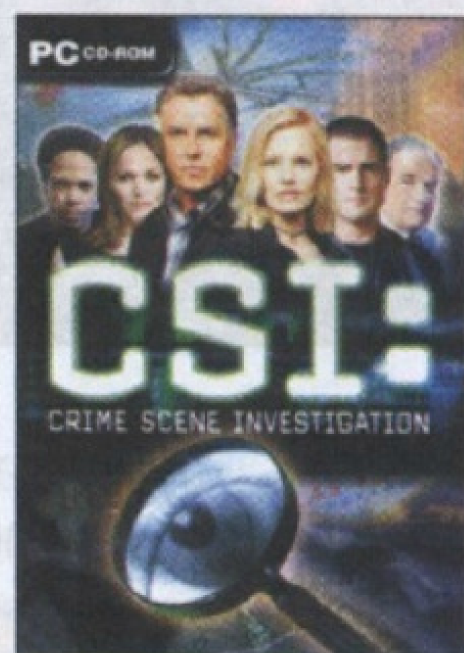


自从正式启动内部测试以来，《剑侠情缘Online》每天平均在线人数已达2900人，同时在线人数最多达到4000多人。目前，开发人员根据玩家反馈的BUG，正在进行BUG的修改工作。因为是测试阶段，游戏出现服务器宕机、玩家记录回档、账号被卡等程序问题，金山公司目前正在不断改进。近期还将在网吧发放第三批测试帐号，请玩家随时留意官方网站www.jxonline.net。

《魔剑》开放鹰人种族

由于玩家数量众多，人口拥挤，天人互动在开放两个新的游戏服务器后，决定随势开放鹰人族，并举办相应的线上活动。7月18日，在决斗场会进行“傲气雄鹰争霸赛”，玩家可以用鹰人角色一争高下。一等奖奖品为七彩虹风行5200显卡；二等奖奖品为七彩虹MX440－8X显卡；三等奖为七彩虹32M闪盘以及魔剑优秀装备。

现代侦缉档案



由育碧软件代理发行的《侦缉档案——犯罪现场实录》，将在8月份上市。游戏根据全美排名第一的同名侦探剧集改编，内容讲述犯罪调查部的侦察人员通过犯罪现场各种微小的蛛丝马迹，来重现庞大案件的故事。游戏人物和物件采用3D建模渲染而成，而画面为2D效果。和电视剧一样，游戏也会穿插一些诸如子弹穿过体内等以往所不常见的特效。

第九艺术

“能让约翰·卡马克来为我们指导令人十分激动。他的才华横溢被人们一致公认，总能站在游戏技术的最尖端。南方卫理公会大学很高兴能有这样一名出色的人才，来教授那些致力于游戏开发的热情学生难得的知识。”

——对约翰·卡马克前往南方卫理公会大学讲课，该校达拉斯分校校长彼得·拉德如此说道。

“没必要否认，维望迪环球游戏的出售迟迟不决，正在影响员工情绪。”

——维望迪环球游戏部及其属下部门无法找到合适的买主，而公司周转依然困难，北美分部总裁卢克·瓦哈尔只好如此承认。

“我还想要《暗黑破坏神》有得玩。”

——比尔·罗伯尽管难舍暴血北方分部，但依然离开了这家公司。

游戏新闻眼

《电玩方舟》全面升级

2003年第三季度，游戏电视节目《电玩方舟》及其网站www.gamegogogo.com将全面更新。节目会着重体现娱乐化、专业化、健康性、趣味性和互动感。在保持了几个原有版块的基础上，将增加更多的互动内容。观众参与节目，回答问题或提出意见，都将有机会获得节目特别提供的丰厚奖品。同期，《电玩方舟》官方主页www.gamegogogo.com将提供高速会员下载功能、Video视频播放等服务。

寰宇之星公布暑期多部游戏动向

暑假期间，寰宇之星发布一系列中文游戏。《圣女之歌——人鱼新娘》的续篇《圣女之歌Ⅱ——撒雷母天使》目前已经制作完成，进入最后的内部测试阶段。游戏在7月上旬上市。本作游戏长



度达70小时，容量为2.2GB。近期发行的《幻想三国志》也举办了一系列的有奖活动，在销售的同时赠送游戏书签、信纸、海报、帽子和T恤等周边。此外，玩家也可以上网给自己仰慕的英雄投票，对《三国霸业2》进行在线评论。言之有物的玩家可以获得相应的奖品，寰宇之星将每天送出《三国霸业2》、《圣女之歌Ⅱ——撒雷母天使》、《幻想三国志》、《征天风舞传》、《仙剑奇侠传三》首发版中的一套。每隔一小时，则会向玩家赠送由以上游戏全套海报、信纸、书签等组成的礼品一套。获得精彩评论奖的玩家会得到华硕52速光驱一个。详情请查阅http://games.sina.com.cn/z/sanguo2/。



另外，《仙剑奇侠传三》定于8月上市，将会推出三个特别版本：首发版、豪华版和超豪华版。三个版本分别附赠卡通像框等不同的周边产品，而且均限量发售。





公告板

7月12日，由欢乐数码代理的《命运》举行第二次“南北战争”活动。获胜方的玩家每人都将获得一块神秘石头，可以借此将高级装备提炼成“传说装备”。此外，获胜玩家所代表的服务器区，在该区收费后，还可继续享受一天的免费游戏时间。参加本次“南北战争”活动的玩家如下：

所在区	职业	人物名	等级
“巴山渝水”区	狂骑士	魔-Lrose	192
	魔法精灵	魔-魔	195
	德鲁依	魔-失恋王	226
	猎人	郁闷	175
“北国风光”区	狂骑士	之朱	184
	魔法精灵	311-地主	191
	德鲁依	章郎	221
	猎人	311-流氓	182

请以上玩家尽快和欢乐数码公司联系，将各自所在区、服务器组、人物名称、游戏帐号、人物等级、本人姓名、所住地址以及电话号码通过E-mail发至zhengyu@happydigi.com。

全美电脑游戏销售排行榜（6月8日到14日）

排名	游戏	发行商	价格
1	模拟人生——超级明星	电子艺界	30美元
2	模拟人生豪华版	电子艺界	43美元
3	战地1942	电子艺界	39美元
4	国家的兴起	微软	49美元
5	海底总动员——尼莫奇趣水下世界	THQ	20美元
6	赌城大亨2003	维望迪环球	17美元
7	模拟人生——无限释放	电子艺界	29美元
8	暗黑破坏神Ⅱ	维望迪环球	19美元
9	海底总动员	THQ	20美元
10	侠盗车手——罪恶都市	Rockstar	48美元

记者点评：终于出现了奇怪的事情！人们不再对暴雪的《魔兽争霸》感兴趣，雪乐山的《反恐精英》也失去了以往的吸引力，一款年年延续、只有17美元的的纸牌赌博游戏居然硬生生地挤上了第6名的位置。而《海底总动员》的出现，标志着原创市场的低靡，玩家越来越不受游戏的羁绊，简单轻松、易收易放的电影改编游戏成了他们的新宠。此外，对于《国家的兴起》需要说明的是，西方社会对于历史和文明的关注，远远比我们想象得要强烈。至于《模拟人生》系列，我想能够以多数群体的口味决定一切这个道理来加以解释——就好象韩国网络游戏之于我们的市场一样。

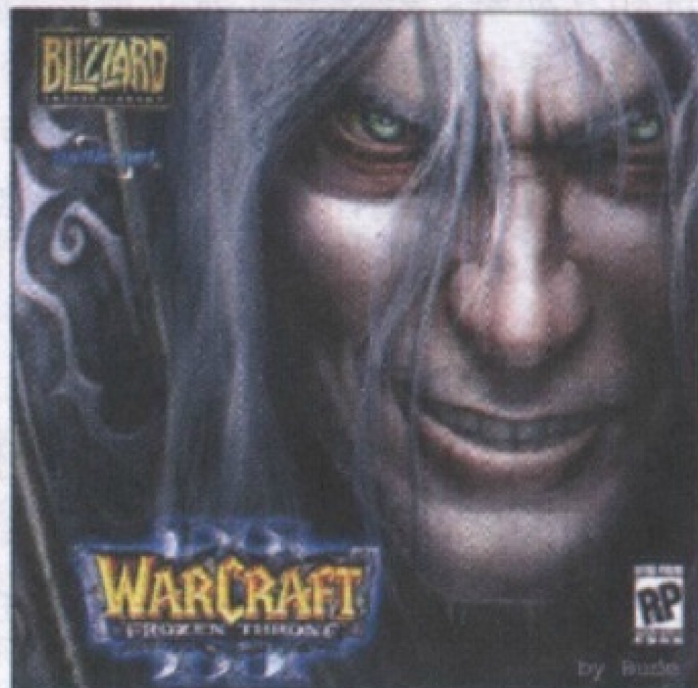
晶合时评

■本刊记者 Littlewing

不寻常的夏天

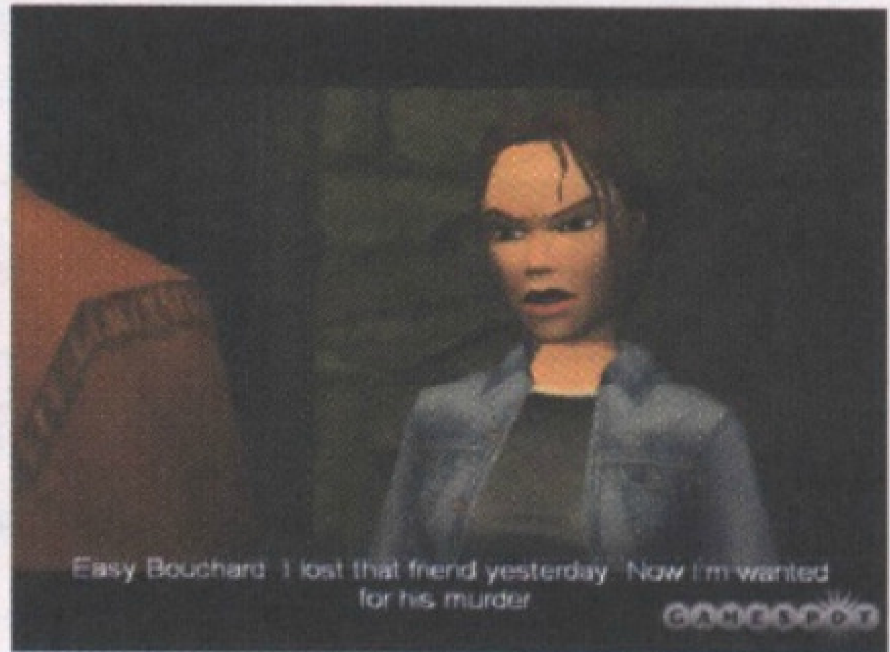
今年夏天对游戏界来说委实有些不平常。虽然窗外依然骄阳似火，不景气的单机游戏市场却让人感到丝丝寒意。7月1日，美国传来本年度业界最具震撼力的消息——暴雪4巨头集体辞职。Blizzard North工作室的三大创始人Erich Schaefer、Max Schaefer兄弟和David Brevik及暴雪副总裁Bill Roper最近离开暴雪公司。这消息对暴雪的Fans们无疑是晴天霹雳。看着眼前Roper访华时签名的《冰封王座》海报，记者很难相信这一切已经成为过去。对于辞职的原因，Bill Roper并未透露太多，然而Vivendi Universal Games计划出售Blizzard的传闻对他们的影响亦不可否认。Bill Roper再三强调在即将展开新的计划之前这个团队集体有多么的兴奋。他们四个人从暴雪创立开始就一直配合默契，Schaefer兄弟是最出色的游戏设计师，而Brevik则有着丰富的程序设计经验，他们参加了暴雪的每一个游戏的开发，而这些游戏无疑例外的获得了辉煌的成功。或许Vivendi Universal无法给他们足够的空间来发挥想象力，事实上，Roper也表示他们有太多的想法等待实施，一个新的公司将给他们充分创新的余地。失去了4位创始人的Blizzard不知道能否继续他们“暴雪出手，必属精品”的传奇，玩家们已经沉溺于暴雪创造的幻梦中无法自拔，他们能接受没有Roper的暴雪么？我们不得而知。一个出色游戏的产生不仅需要好的领导者，更需要一个高素质的开发团队。记得当初Diablo的开发者们离开暴雪自行开发了一个类Diablo游戏《武士道》，然而系统的不完善以及内涵的缺乏让这个日式画风的游戏迅速销声匿迹了。《武士道》是个出色的动作RPG游戏，他比当时市场得上的大多数RPG都好玩得多——但是，它最大的悲哀就是玩家们总喜欢用它和Diablo相比。这次Schaefer兄弟、Roper和Brevik离开了，他们能否再次缔造传奇?





另一位辞职的游戏巨人是Capcom公司的总裁冈本吉。冈本从1983年开始在Capcom任职，并领导开发了《街头霸王》系列和《生化危机》系列。由于公司的运作方向和管理的问题，冈本吉决定自己创办公司。这个新公司的名字叫作“Okatuku”，官方站点已经开通。游戏界的一次次变动让我们似乎感到一点天翻地覆的前兆，或许在网络游戏的压力下，单机游戏更新换代的时刻即将到来。

本周玩到了《古墓丽影》的最新作《暗黑天使》，如果你还对其抱有期待，劝你还是趁早打消这个念头吧。如果说新加入了RPG元素的《暗黑天使》游戏性还算保持原来水准的话，游戏的画面实在是到了让人难以忍受的地步。或许比起二三流的3D游戏《暗黑天使》看上去还不错，但是跟前不久的《细胞分裂》对照你就会产生这样的疑惑——CoreDesign的人这几年都在折腾些什么？反复跳票之后开发出的就是一个这样的引擎？从游戏的片头动画开始，失望就如影随形。如果你曾看过《冰封王座》精美绝伦的片头中恶魔猎手细腻的表情和肢体动作，那你将绝对无法忍受《暗黑天使》片头动画中劳拉那张如同儿童简笔画一样线条分明的脸和几个方块组成的手指。我想，劳拉这个35岁的女人，也该歇歇了。





数码GAME

6： 经过了6年之后，美国邮政署起诉电脑游戏《邮差》开发商Running With Scissors一案，终于在今天由美国联合商业部商标审判与控诉分部宣布，撤诉。

170 882.40： 圣路易斯市决定向美国第八巡回法院上诉，反对联邦法令允许将电子游戏业置于第一修正案保护之下，将暴力和色情游戏贩卖给未成年人这一行为从此合法化。作为反击，互动数码软件协会则提出抗诉，要求由圣路易斯市政府支付高达170 882.40美元的律师费。

4： ESRB，娱乐软件分级协会在现有的基础上对游戏分级进一步细化，新增的四个级别分别为“卡通暴力”、“奇幻暴力”、“过激暴力”和“性暴力”。



"仙剑"三代即将发行，网络版和电视剧还要再等

刘言飞语
■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）

跨两岸的游戏交流活动"三国策两岸城市杯"比赛，6月底举行了总决赛。最后，冠军被秋猎大会的上海冠军队天炎王朝第一军团夺走（奖金台币2万元），而亚军和季军则依序是北京天之王族二组和台湾三国悍将队。虽然最早把三国游戏炒红的，应该要算日本人。不过在经过一些模仿和钻研之后，中国人也渐渐做出了不错的作品。一堆三国游戏年复一年地出个没完，直至不久前笔者还听到两个朋友提起他们手上都有三国的游戏策划案要进行。难怪有人戏称，如果三国题材是游戏界的金牛，那这条金牛不只被剥了N次皮，想必连牛尾、牛油、骨渣也都被拿去熬汤而一再重复利用了吧。

其实一个游戏（或题材）若是不红，要想被剥N次皮还没人有兴趣呢。例如国产游戏里的名作《仙剑奇侠传》，就是一个被剥N次皮的例子。话说大宇的"仙剑"一代是在1995年推出的，直到2003年初才推出第二代。在期间的七年半中，"仙一"从最早的DOS版开始，不断推出或宣布新的版本，例如1997年推出"仙一"的Win95光盘版、1999年推出"仙一"的世嘉Saturn版、以及2001年推出稍有变化的《新仙剑奇侠传》和类似外传形式的《仙剑客栈》，至于大宇曾一度宣布与邦博科技合作，要在2001年推出的《仙剑网络版》。先是传出要延至2002年上市，后来又说要延到2003年的下半年。据悉这个难产的网络版在取消与邦博的合作之后，是由大宇收回来自己做，目前还在开发中，那今年会不会再度跳票？嘿嘿，大家等着看吧。此外，"仙一"还有一些周边产品，像是漫画、玩偶、电视剧、鼠标垫等等，而原本希望由泰国帅哥TAE来饰演李逍遥的电视版，究竟什么时候才会在电视上播出，也请大家继续耐心地等下去吧。

或许，正因为"仙一"隔了七年半之久才推出系列续集，所以这条牛才能被翻来覆去剥这么多次皮吧。而今年初推出的"仙二"虽然已经有了一个也是以王小虎为主角的衍生产品《仙剑奇侠传Mobile》，不过"仙二"的口碑并不如预期，再加上与"仙三"的发行日太近，可能还来不及被多剥几次皮就会转成去剥"仙三"的皮。

在业界消息方面，最近研究机构Analysys表示，移动通讯业者所提供的简讯服务、内容服务及娱乐服务（此三类服务合起来简称为MCE服务）的订价策略，将会对其整体营收和平均用户营收（ARPU）造成很大影响。以西欧市场为例，目前MCE服务占西欧移动通讯营收的12%，预计到2008年时还会更提高到23%。另外，NOKIA亚太区副总裁罗伯·安德逊（Rober Andersson）在2002年底访台时也曾预估过，全球移动游戏服务的营收在2006年时将占移动数据服务总营收的41%——综合这两则消息来看，手机游戏的前景确实大有可为。目前台湾游戏业者已与通信业者合作提供的MCE服务，最常见的就是图片铃声下载和Java游戏；至于一些能与网游连动的手机游戏虽然预期会受不少玩家的欢迎，但由于目前台湾用手机上网的费用不低，所以可能会以变通的方式做成能off-line的Java游戏，在累积到一定的成绩后才回传到服务器上。不过这种作法必须加强数据封包的技术，以免有人开始动歪脑筋去破解或设计手机专用的外挂而影响游戏的公平性。

在最近的玩家活动方面，因为SARS疫情已获有效控制，所以许多游戏公司纷纷办起活动，并搭配当红明星一起为暑假档期造势。譬如为A3代言的张惠妹，最新专辑《勇敢》的签名演唱会就已经开跑，阿妹还会在签唱会中间A3的问题送出奖品。另外，因思锐游戏总局也以千万代价邀人气相当旺的乐队"五月天"担任《奇迹》的代言人，并赞助"五月天"的天空之城演唱会（《奇迹》将在暑假开放《天空之城》资料片）。其实早在2000年暑假，"五月天"就曾为智冠旗下的《网络三国》代言过，不过当时整体行销并没有规划好，所以效果不如预期。但有趣的是，当年影视明星为一套游戏代言的价码最多是七位数台币左右，时隔二、三年价码后面就已多一个零变成了八位数！

的确，近来由于市面上较知名的网游多半来自韩国，一堆泡菜游戏的内容同构性很高（台湾网友口中的"泡菜"就是指韩国），游戏公司若能砸下重金找知名代言人大力宣传的话，自然就能增加曝光率抢占更多的市场——早就看出这点并发动巨额行销战的，正是游戏橘子的刘柏园先生。然而，《商业周刊》杂志6月底的一篇报导指出，游戏橘子今年第一季股价跌至28.1元，刘先生的个人身价已从14亿大幅缩水成2亿，他并坦承第一季7500万的巨额亏损是因为自己误判市场所致。还记得刘先生在今年3月初才于《商业周刊》上表示，（网游）这个行业"不是你拿二十亿（台币）就能玩得好。"——此话言犹在耳，看来的确很有道理。P

TV GAME 乱弹

■上海 叶伟



游戏学校的存在价值（一）

游戏学校这个概念，在最近的中国开始流行起来。不用说那几个已经落地的学校和专业，甚至就算在一贯对业界不齿和不屑的报章网络上，近来也不时可以看到一些“专家”的侃侃而谈，充分表现着他们对越来越大的游戏市场以及越来越少的游戏开发人才这个矛盾的忧虑，并且认为游戏学校将可以成为解决这一问题最有效的办法。

事实果真如此么？

对于业界来说，游戏学校并非是什么新鲜事。虽然韩国最近几年因为政府行为而把这个概念炒得很热，但实际上所谓的游戏专门学校，早在15年前便已经在日本诞生了，而在经历曾经有过的一段辉煌之后，越来越多的日本游戏公司已看轻了游戏学校毕业生的实际作用。

日本的游戏专门学校基本上都由一个或者多个厂商出资，其中比较出名的有SEGA、CAPCOM等合办的位于东京的数码娱乐学院（Digital Entertainment Academy），以及分校遍布日本全国各地的KONAMI Game School。从文凭的角度来看，这些游戏学校是没有多少吸引力的，因为它们大多不具备颁发国家级学历证书的资格，学校所起的主要作用，实际上是游戏公司对未来员工的一种预先培训与再教育工作，或者说，是打造未来员工的“毛胚”所在。

这些游戏学校曾经从一定程度上加快了日本游戏产业化的发展。在经历了1至2年的学习之后，从游戏学校里出来的员工显然能够更快地融入游戏企业，而游戏企业反过来也能够有的放矢地选择自己所需要的专业人才，游戏开发向模块化转变，并逐渐形成了类似普通工厂企业中流水线式的生产方式，游戏生产的效率得到了极大提高。

但与游戏学校相伴而来的各种弊端，也很快地暴露出来了。

游戏学校与业界企业紧密结合之后，员工的培养越来越快餐化。也就是说，学校把学生如同方便食品般地生产出来，然后在公司里浸水泡大、发展成熟。这在以前的日本或许是可行的。因为日本企业一贯采取的终生雇佣制，正需要这样从一而终的员工；加之由于硬件机能的关系，早期游戏开发的技术含量相对较低，员工只要熟练掌握某一技能便能够适应产业发展的需要，而专业游戏学校的毕业生更能适应这样的环境。

此外，日本游戏企业的传统游戏开发方式，也需要大批这样的“方便员工”：在这种开发方式中，计划和任务表都是由极少数精英份子所决定的。在一切都详细决定了之后，再交给下属的员工将之付诸实现。完成基本操作的普通员工所要做到的，就是完全按照计划、任务表以及给出的规范与要求来完成手头的工作，而这些，也正是游戏学校毕业生所最擅长的。

但游戏始终是一种创造性的工作。

学生在了解到了业界内部实际操作模式的同时，将逐渐养成了自己的习惯性思维和认知方式；但与实际工作配合得过于紧密的教学方式，会使得学生丧失了自己的独创意识。加上学校所聘请的讲师与客座教授总是那几个大公司的二流高手，从游戏学校出来的学生已经被调教得完全没有棱角和个性。

在日本，游戏企业并不是什么热门的高科技企业，绝大多数的员工都不具备高学历——就连现在达到大师级标准的几个制作人如宫本茂、铃木裕等，也都只是普通大学的普通学生。至于完成游戏开发工作的主力，则绝大多数都是只有中国大、中专水平的员工，游戏学校的入读生情况也大致如此。这类员工的特点是个人发展空间较为狭窄，他们可以很仔细地完成所交付的任务和工作，但在效率、技术以及创新上却差距较大。他们很难上升到那些精英的水平，因此在公司的人才交替上便发生了比较大的脱节。

现在日本游戏公司中的这些顶梁柱，没有一个在游戏学校中学习过，因而他们也确实能够创造出许多超乎人们想象的东西来。

进入次世代尤其是新世代以来，新的电视游戏平台给游戏开发公司带来了更广阔的天地，也正是在这个时候，日本的游戏业开始严重下滑。

日本游戏业的崩盘固然有着各种原因，但大量选用来自游戏学校的毕业生作为开发主力也确实对此产生了重要的影响。日本游戏在技术力、创造力方面的匮乏，在近两年内暴露无疑，游戏学校对此当负首要责任。

也正是因为如此，日本的各大厂商有意识地在这几年逐渐减少从游戏学校中的招生份额，开始把眼光更多地放在来自社会的人才身上。如KONAMI更是在这几年里对游戏学校进行了重新布局和调整，以期能够与企业的实际情况相配合。与日本情况相反的，欧美的游戏开发商并未过多倚仗这类“专业人才”，但他们在游戏开发的技术水平上却远远超过了日本同行（这里不谈美术风格与取巧的问题）。

欧美较多采用的是在大学里开设与游戏开发有一定关联的课程，但很少有设立专门游戏专业的，而教师方面也基本与业界内从业人员无关。从教育来讲，大多采取的是“老师领进门、修行靠自身”的方式，只教入门基础，而各种新技术、以及问题解决方案都要靠学生自己去学习去领悟。

而这恐怕也是为何这几年里欧美游戏企业人才不断、技术领先的一大原因。

那么中国的游戏学校又该如何定位呢？

（未完待续）

编辑导语

美女和垃圾

片段一：宁静的河水边，一名黑衣女子匆匆沿着河道走来，又急刹车似的停住，双手扶在小河的护栏上。只见她齐肩的长发柔顺地拢在耳后，远看这女子的侧面仿佛一个剪影像般，鼻梁挺俏，睫毛长长低垂，半颗晶莹的液体挂在眼角，只一忽儿，眼角似承不住眼泪的份量，那水花便直沉入小河，消失得无影无踪了。那黑衣女子像是想起了什么，从风衣的口袋里掏出几张叠好的纸，慢慢撕作二半、四半、八半……顺手将这些纸片化作一条优雅的弧线，投入小河里。镜头一转，小河里除了纸屑，还有菜叶子、白色垃圾以及其他各种各样的漂浮物……

路上急驰来一辆红色小轿车，一道倩影从车中跃出："嗨！我们又有任务了……"黑衣女子跑上车，一阵尘土过后，谁也不知道她刚刚往小河里扔下了什么……

片段二：乡间的小路上，远远走来了一男一女两个路人。这女子着一身浅浅的素花衣衫，小巧的五官匀称地摆在清秀的脸庞上，这本应是详和宁静的乡间，怎地她的神情却是那么诚惶诚恐，小心翼翼？与她相反，走在前面的男子虎目横眉，嘴里嘟嘟囔囔，好像连路边小草也是他的敌人，连踢带踩，也不知是从什么地方摸出几张废纸来，似是当成出气筒般用力揉成一团，反手丢在路边。走在后边的女子忙不迭跑上两步，赶了上来，俯身拾起纸团，放在自己的手提包里……



这两个片段都是我根据改编自朱德庸漫画《粉红女郎》的电视剧撰写的，画面或有些许出入，但八九不离十吧。为什么我会占用这么珍贵的导语来和大家说电视剧呢？灌水？非也。我不知道这两个片段是不是同一个编剧，也不知道是不是当时的演员在剧中自已有所发挥，我不想说香港或台湾省的演员比大陆演员质素高，但仅就这两个画面而言，由刘若英所扮演的结婚狂在不经意间就做到了保护环境，相反，男人婆就……

在许多电视里我们都会看到，跟踪的警察随地乱丢烟头，伤心失恋的少女撕毁情书从天台抛下，街头砍杀的黑帮肆意打烂的酒瓶碎片，往河里扔珠宝、贵重档案就更不在话下了，不是我不明白，实在是这些编剧让人不能理解。好吧，警察剧写得缺少真实感，电脑技术一点不懂，言情片写得酸不溜丢也就罢了，拜托你们，至少让你们写出来的剧本有点教育意义吧。

上弦月

suki@popsoft.com.cn



完全正式版独家体验报道

仙剑奇侠传三

■本刊编辑部 北四环组（上海报道）

编者按：当“仙剑二”的正版产品号称销售量突破30万套之后，它就成了罕见的叫座不叫好类游戏的典型，在许多玩家眼中，“仙剑神话”已近乎破灭了。对即将登场的“仙剑三”而言，它面前的形势显得那么微妙，从某种程度上来说，它已不能有任何闪失，对玩家或大宇来说都是如此，在这样的情况下，本刊前几期连载的“仙剑三”开发报道受到许多玩家的热烈关注。在软星科技公司的大力协助下，在“仙剑三”即将上市之际，本刊编辑部专程派人前往上海软星公司，参与测试了该款游戏，并为玩家带回了第一手详细体验报道。

大家都知道，“仙剑三”在故事背景和人物关系上都进行了全新的创作，在这一代中我们将几乎看不到原来那些熟悉的名字，能否延续前作以情动人的特点和中国传统武侠文化的韵味将是玩家的关注重点。“仙剑一”的主题是“宿命”，“仙剑二”的主题是“宽恕”，而“仙剑三”所诠释的主题是“轮回”。在剧情设定中，男主角景天、女主角之一的龙葵等人前世今生的命运将会羁绊在一起，这些也许都与“轮回”的主题暗合，所谓生命有限，爱情无涯。而表现那种超越生命限制的爱的永恒，也将是本次游戏主题“轮回”的另一重意义。

但由于我们还没有全部完成游戏，所以还不能断言“轮回”的真正意义。不过，一二代中的李逍遥和王小虎都是出身微末，凭借一次次艰辛的磨练才成就为人人景仰的大侠。但在三代的设定中，景天虽然今世仅仅是个当铺中的小伙计，但他的前世身份却分别是神界最强战士“飞蓬”和掌管一国之权的王子“龙阳”，这两个身份将会如何对他的冒险旅途造成影响？这些都是令人感兴趣的话题。

角色塑造个性分明，感情依然是重头戏

进入游戏伊始，首先是新颖的游戏界面吸引了我们的注意，在熟悉的“仙剑”音乐中，游戏的圆形主菜单似乎也包含了游戏中六界轮回的含义，而片头动画则以飞蓬与魔尊“重楼”私斗于仙界，飞蓬一时失手，镇妖剑被打落人间作为故事缘起。通过第一日超过6小时的试玩，笔者对“仙剑三”已有了大致印象。首先，菜鸟闯江湖的元素并没有变化，故事如抽丝剥茧般展开，渐入佳境，令人欲罢不能。永安当铺的小伙计景天在各种机缘巧合之下，陪同女主角唐雪见开始在江湖上磨练。身为蜀中名门“唐门”大小姐的雪见本是个弃婴，被唐门掌门拾到后收养为孙女，一直疼爱有加，但有一日身为掌门的爷爷突然不省人事，自己又莫名奇妙地因为偷听到一些门中机密而被人诬陷与唐门的宿敌“霹雳堂”勾结，不得已流落江湖。幸好与景天成了患难之交，爱使大小姐脾气的雪见硬是不依不饶地强迫景天当自己的“跟班”，二人被霹雳堂的怪人追杀，又结识了因要与爱人紫萱厮守而不得已被蜀山剑派逐出门派的徐长卿。在为徐长卿伉俪风采所折服的同时，二人也从他们那里了解到蜀山派镇妖塔内因为被封印的魔剑失踪而发生大变的事情。但4人并不知道，这把魔剑正是景天上一世身为姜国王子龙阳时所铸的神剑，龙阳的妹妹龙葵在国破之时以身殉剑，而将灵魂寄宿在这把剑内千年之久。因为龙葵对哥哥的依恋，也因为景天前世最早身为神界强者“飞蓬”时最好的对手重楼的有意为之，这把剑竟然在一开始就重新回到景天的手中……

为了不剥夺玩家将来享受剧情的乐趣，这里就不再公布更多的剧情细节，只是谈一谈我们的一些感受。“仙剑”系列一直将“以情动人”作为最大的卖点，如何处理男女主角之间的感情纠葛，这是制作者们的一大难题。据制作者们透露，根据玩家选择支线及主角间好感度的不同，“仙剑三”中同样可跟多位女主角达成结局，事实上在我们已经接触到的剧情中，出现的几位女主角的确是各具特色。不过一开始就跟景天患难与共的雪见似乎具有某种特殊地位，二人虽然一见面就总是吵嘴打闹，但相互之间那种深深的依恋却能很明显地让人感受到。值得一提的是，素不相识的男女主角分别作为游戏第一和第二号出场人物的情况还真是罕见，但“仙剑三”则刚好就有这样一个“开门见山”的设定，景天和雪见究竟是怎样相识的呢？剧情设计得很有意思，大家请到游戏中自行体验吧！

作为第二女主角出现的龙葵，以她惊艳出场的方式深深吸引了我们。因为寄宿在魔剑内长达千年，她竟然形成了双重性格，一个是把景天当作唯一亲人



推箱子的小游戏，门的入口就在箱子后头。



男主角景天是永安当铺的伙计，专司“管饰”一职，擅长鉴定文物珠宝。



室内的3D场景，色彩相当柔和。


游戏的视角可以水平方向自由旋转，增加了玩家操作时的临场感。


新仙界，前生比武之所，千年来发生了很大变化。


可以向城里的许多NPC学习游戏中的常识。


人物如何排列位置，在战斗之前要精心安排。


在战斗中，队伍的站列位置对战斗而言非常重要。

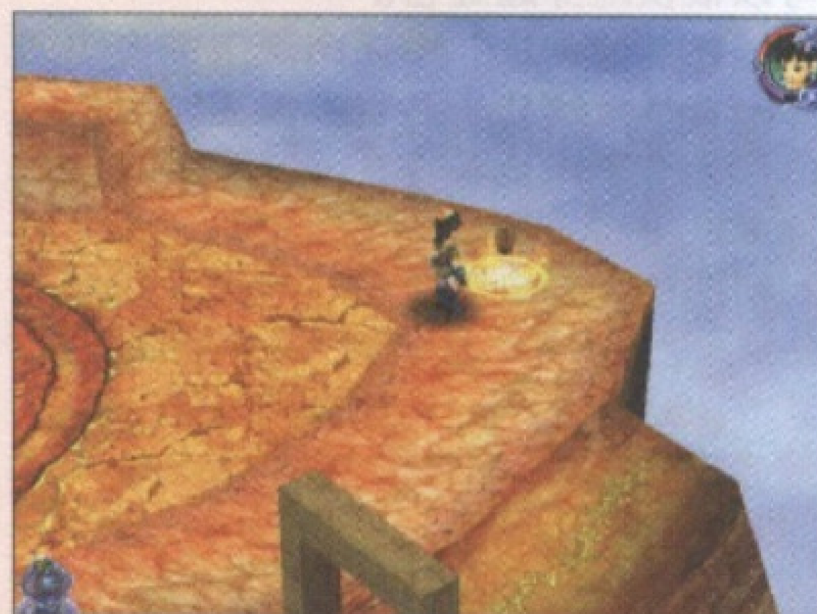
依恋，小鸟依人般惹人怜爱的个性；另一半性格竟然变成成熟妖媚、对景天的占有欲极强的“性感女神”……游戏对此的设定也相当有趣，每当龙葵转变性格时，不仅外貌上会有相应变化，背景音乐立刻也跟着改变。随着舞曲般的音乐响起，看着突然变得艳丽无比的龙葵，我们心里竟然每次都会莫名其妙升起同一个念头：“埃及艳后……”另外，在感情戏上给我们最大感受的莫过于雪见和龙葵的较劲，试想，大小姐脾气十足的雪见和成熟性感那一半性格的龙葵怎可能像赵灵儿和林月如那样相安无事？在我们所玩到的剧情中，每次看到二人因为吃醋而发生的一些有趣故事，便立刻兴趣大增……（恶趣味？）说到这里顺便一提，相对于前两作对感情戏的处理，本作要更加真实得多，也许是因为更多从女性角度来审视的原因（“仙剑三”的主策划王世颖不仅是女性，而且很年轻），几位女主角都个性凸现，有血有肉。相比较一代时赵灵儿和林月如一来就默认对方存在的态度截然不同，跟二代特立独行的苏媚相比也前进了一大步。在男性看来，如果两个美女一开始就均有二女共事一夫的念头无疑最完美，自己便可心安理得地坐享齐人之福，就好像绝大多数男人都最喜欢《鹿鼎记》中的双儿一样，因为双儿百依百顺，压根儿就不知道什么是吃醋。姚仙尽管构筑了“仙剑”的瑰丽世界，但也没能脱离这个局限。尽管暂时还没有打穿游戏，但“仙剑三”在这方面的表现足以令笔者为之喝彩！相信后面的游戏也能从善如流，将感情戏刻画得更加真实和精彩。

游戏系统改进很大，值得深入研究

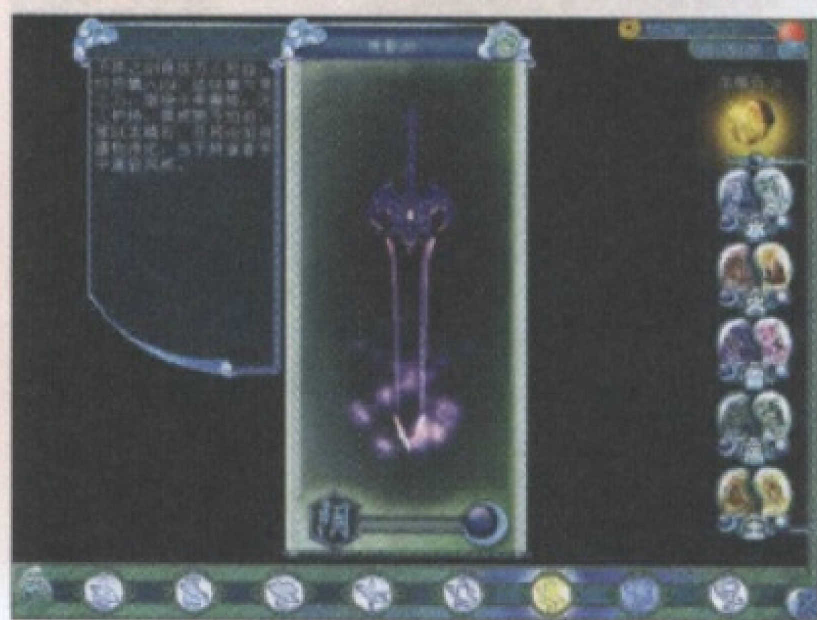
游戏的战斗系统也给我们留下了深刻印象。一直以来，武侠RPG最大的桎梏就在于战斗系统的枯燥和单调，要不就是传统的回合和半即时制，要不就是照搬Diablo的全即时战斗，怎样才能让战斗变得更加刺激和有乐趣？“仙剑二”中的阵法和虎煞等系统已经作出了很大改进，而“仙剑三”则交出了一份更令人满意的答卷。“仙剑三”运用一种经过改进的半即时制战斗，敌我双方每个角色都有自己的行动速度，一旦行动槽满就可展开攻击，而且在轮到己方角色行动时战斗时间会完全停下来，以供玩家思考和选择指令，下达指令后战斗时间才继续进行，这些都是以前RPG中所惯用的。“仙剑三”的改进在于，在战斗时间的进行中，敌我双方的行动是完全按指令进行的，也就是说，如果敌人和我方角色同时出手，那么两个人就会同时跳到对方原来的位置攻击，结果是谁也打不着谁。更重要的是，在选择法术攻击时，每个角色都会有段准备时间，在


仙女、天兵天将，凡人安可踏入神仙界？


蜀山故道场景，漂浮在空中的浮空岛。


游戏中的场景中设置了很多存盘点。


游戏的人物设置菜单。


带有养成系统的魔剑，游戏的另一大创新。

这段时间内如果被敌人攻击到，那么就前功尽弃，行动槽退回一半，再重新开始准备攻击。因为只有一个行动槽同时显示敌我双方的攻击速度，所以在我方行动槽满时就要针对敌人的速度情况来考虑，是选择法术攻击还是普通攻击？选择普通攻击虽然可立即出手，但这样就无法培养法术的熟练度，更高级的法术就无法学习到。可以说在试玩的过程中，我们认为“仙剑三”的战斗系统不仅十分刺激，还相当有难度，非常适合喜欢挑战的玩家深入研究。另外，在“仙剑二”中出现的阵法和虎煞系统也改头换面以“五灵阵”和“魔剑养成”系统继续存在。在迷宫的探索中还运用了《新绝代双骄叁》中的领队系统，站在队列首位的队员可运用自己的不同能力来解开机关、打破障碍、跳跃沟壑等，玩家可以很快上手。说到迷宫，“仙剑三”的主策划王世颖堪称是个迷宫爱好者，游戏中大大小小会出现20个以上的迷宫，而且每个迷宫都有自己的特点，不过由于增加了小地图的人性化设定，走迷宫变得不那么困难了，只要玩家细心，可以很快地穿越迷宫。

在“仙剑三”中还出现了很多小游戏，当然，这些小游戏也采用时下流行的作为任务完成条件直接嵌入到游戏进程中的方法。举几个例子说明，比如游戏初期的文物鉴定游戏，与《大家来找碴》非常相像，考察的是玩家的观察能力；另一个小游戏是在迷宫中有一扇门，门口堵着很多箱子，要想进门去拿宝物，就得合理地推动这些箱子，将门露出来（《仓库番》？）；还有一个小游戏是在河中操纵行船，船一直往前开，可以控制左右方向，但一旦撞上礁石就会降低船的耐久度，耐久度一旦为零船就要沉（像赛车游戏一样）最有意思的一个小游戏莫过于是景天到一个仓库中去偷衣服，仓库中有不少看守巡逻，每个人的面前竟然有视线范围，要躲过他们的视线找到衣服，一旦被看见就要重来（《盟军敢死队》！）。这些小游戏让游戏的乐趣变得更多样化，想必玩家们会十分乐于接受。另外，大宇一向喜爱将游戏制作小组设定为游戏隐藏要素的作法不知道在“仙剑三”中是否还有沿用，至少我们在某个场景中看到了墙上挂有《仙剑客栈》和《汉朝与罗马》的海报，这些幽默贴心的设计都为游戏增色不少。

唯美卡通3D游戏画风，有所得也有所失

值得争议的是游戏画面，将“仙剑”改为3D画面是件十分冒险的事，原来唯美的2D场景没有了，虽然下方可以开启地图和指南针，但可以360度旋转的场景估计也会让很多玩家在上手伊始找不到方向。3D人物虽然动作丰富了很多，但感觉也失了一分灵气，不过好在人物头像还是2D绘制的，画风完全唯美，颇有平凡夫妇绘制的风格，俊秀的男女主人公令人过目难忘。关于画面上的“革命”是好是坏，还有待于游戏推出后玩家来具体评价。在音乐方面，我们进行了6个多小时的游戏也没听见一首熟悉的曲子和诗词，看来这次的乐曲几乎都是全新制作的了。

据制作人员透露，笔者尽管已进行了近7个小时的游戏，但总的进度还不到20%，如果算上支线，这个比例还要减少，看来相比较于2代的仓促，“仙剑三”的长度应该可让铁杆玩家们满意了。整款游戏值得说的地方还有很多，这里仅选取了一些最主要的特点介绍给玩家，在经历了二代的不尽人意之后，玩家们都希望“仙剑三”能真正体现一款中文武侠游戏超级大作的风范，就目前试玩的情况来看，还是值得玩家们期待的。

“仙剑三”能否真的如其主题，在“仙剑”诞生8年后实现又一次辉煌的“轮回”呢？我们将拭目以待。


游戏的战斗系统设计得相当不错，人物的出击将根据蓄力槽顺序进行。


迷宫中的机关需要不同的伙伴才能开启。


隔世重逢，恍若陌路。


魔尊重楼的近身大特写——帅---



“逍遥客栈”——这名字是不是有几分熟识？


在迷宫中可以通过跳跃来越过一些障碍。


小桥流水，轻舟荡漾。情感依然是仙三的一大主题。

探秘《传奇世界》

■晶合实验室 AL

2003年6月28日，《传奇世界》开始了第一阶段封闭式定向测试。对于这款由盛大网络自主研发的大型多人在线角色扮演游戏，广大玩家投入了极大的关注和热情，大家都急切盼望着能看到《传奇世界》究竟能展现出一片怎样的天地。笔者有幸参加了《传奇世界》的第一阶段封闭式定向内测，感觉游戏制作还是具有较高水准的。

首先，《传奇世界》的画面制作得非常精美。游戏中人物角色和怪物角色的造型比例适中，看起来非常清楚，而且也让人觉得非常舒服。从新手出生的海角村一路向北跑向王城，沿途遇到的诸如鹿、猪、刀犬、棍犬、蟒、稻草人等怪物，它们的样子都制作得非常精细，而且攻击方式也各有特色，看起来比较生动。进入王城之后，景象与海角村大不相同。如果说海角村稍显破落，那么王城则显示出恢弘的气势。城门上朱红的大字匾额书写着盛世大观，预示着游戏世界的纷繁与精彩，王城中的房屋无论是铁匠铺、服装店、建材店还是药品店，都体现出中国传统的建筑风格，看起来古色古香，非常亲切。王城街道上聚集的玩家中已有不少人修炼到很高等级，身着各色服装，手持各式武器，放出自己的宠物在一起聊天，不时还会看到一两个玩家策马在大街上飞驰而过，非常威风。

由于游戏分别支持3D模式和2D模式、1024×768和800×600分辨率以及32位色和16位色的色彩模式，玩家可根据自己的电脑配置选择对应的图像设置进行游戏。如果电脑配置足够高，那么将图像设置调到最高，就可以欣赏到精细亮丽的游戏画面；如果电脑配置一般，那么降低图像设置，同样也可流畅地进行游戏。

其次，《传奇世界》的操作简单明了，即便是对于初次接触这款游戏的玩家来说，也非常容易上手。游戏中的在线帮助菜单分别列出了诸如快捷键、聊天指令、常用指令及小秘技等指南，为新玩家进行游戏提供了极大的方便。基本上，玩家在游戏中可完全通过鼠标操作来完成行走/奔跑、战斗和换装等行动，既方便又灵活，几乎不会出现操作失误的情况。

再次，《传奇世界》中的职业虽只分为武士、魔法师和道士，但每个职业都有一套自己独立的技能发展，类似于《暗黑破坏神》中的技能树，玩家可根据自己的喜好来发展各种各样的特殊能力，从而修炼成一个与众不同的职业角色。在造型方面，3种职业也分为男女两性角色，而且在设定角色时玩家也可选择不同的人物造型和服装样式。这样，游戏中的角色便不会像其他某些游戏中那样千人一面，让人感到乏味。

由于《传奇世界》截稿时还处于封闭式定向测试中，游戏中只开放了音效功能而没有开放音乐功能，因此，还无法得知《传奇世界》的音乐制作达到了何样的水准。不过鉴于《传奇世界》其他方面的整体表现，相信游戏的音乐也不会令人失望。P











游戏类型	大型多人在线
制作公司	盛大网络
发行公司	盛大网络
系统配置要求	PⅢ 800、128MB、16MB以上显卡、Win98\Me\2000\XP
编辑推荐度	♥♥♥♥半

三国时代的另类故事——

《征天凤舞传——三国志异》



■晶合实验室 北四环组

《征天凤舞传——三国志异》是寰宇之星在暑期推出的第3款三国主题游戏，也许玩家对其最感兴趣之处在于，这是一款由弘煜公司开发的三国游戏。印象中弘煜的招牌作品是《风色幻想》系列，这也是一个极具日式风格的RPG系列，它的画风已经形成了弘煜的独特风格。《风色幻想Ⅱ》并没有受到预期中的玩家好评，如果将这个开发引擎套用在一个三国主题的游戏上，感觉还真是有点怪异。前几日笔者拿到了《征天凤舞传》的测试版，经过试玩，果然证实了一开始的想法。

在稍早公布的设定中，笔者了解到尽管游戏背景设定在三国时代，但游戏的故事却围绕着一个叫"御门"的组织展开。在三国乱世中，这个组织的成员做着类似于"鬼怪猎人"一样的工作，但他们怎么跟三国时期的英雄们扯上关系却令人迷惑。在试玩版开头即发生了董卓火烧洛阳的事件，这场灾难是因为一个叫"天外"的组织在暗中操纵，他们命令水蛇妖堵住洛阳的地下水源，令洛阳无水可救大火。这时御门的雪云韬现身，与"天外"的高手来了一场大战。同时"御门"的少主雪傲天孤身前去降服蛇妖相柳氏，结果被传送到遥远的西域之境，在那里遇到女主角秋暮雨，《征天凤舞传》的故事从这里正式展开。

试玩版给人的感觉非常怪异，不管是从画风还是从人设上来看，游戏都没有走出《风色幻想Ⅱ》的模式。战斗画面中的技能更是如此，角色的招式尽管相当华丽，但并不像其他三国游戏那样带有中国武术的味道。战斗采用半即时模式，不过踩地雷的频率非常高，几乎到了十步必踩一雷的地步，那些不喜欢踩地雷的玩家可能会感到不适应。战斗系统的设定中规中矩，除了普通的攻击和法术之外，主角在战斗中还可慢慢积累"气"槽，气槽满了之后就可以发绝招，这个设定在《轩辕剑》等游戏中早已使用过。绝招的威力十分大，在对蛇妖的战斗中，笔者仅仅积攒了两个绝招连续发出，就轻易取得了胜利。另外，角色们都带有五行属性，例如男主角雪傲天是火属性，女主角秋暮雨则是水属性，在后面登场的其他角色应该会分享其他属性。弘煜的RPG游戏具有登场角色众多的特点，在本作中想必也不会例外。

在试玩版的体验中，那些玩过《风色幻想Ⅱ》的玩家可能感受不到什么新意，而冲着"三国"两个字来的玩家只怕在游戏中也找不到三国时代那种天下纵横的豪情，尽管没什么明显的缺点，但这对于《征天凤舞传》来说还是相当危险的。不过弘煜的特长在于对角色性格的刻画，这一点要在完整的游戏中才能感受出来，对于喜欢弘煜的玩家来说，游戏还是值得期待的。



男女主角的命运初会。



开场时的正邪大战。



试玩版中出现的激烈战斗。



大特写是弘煜惯用的手法之一。

游戏类型	角色扮演
制作公司	弘煜科技
发行公司	寰宇之星
系统配置要求	PⅢ450、128MB、8MB显存、Win98/2000/Me/XP
编辑推荐度	♥♥♥♥（3.5）

属于"暴雪"的最后辉煌？
由《冰封王座》上市谈起

■本刊编辑部 游戏评论组

7月1日，《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》（以下简称TFT）如期来到我们面前。在此之前，也许每个人都料想到这款暑期里含金量最高的顶级大作将会是暴雪对自身的又一次突破，就像4年前《母巢之战》作为资料片将《星际争霸》（以下简称SC）带到了一个即时战略游戏几乎不可逾越的顶峰一样，几乎没有人怀疑TFT对《魔兽争霸Ⅲ》也将起到同样不可估量的影响。事实的确如此，我们参加过TFT推出前期Beta版的测试，那时游戏的表现已堪称完美，令我们几乎认为正式版也不会再有较大的突破，但当我们在TFT中鏖战数十个小时之后，不得不再一次发出由衷赞叹，不仅仅对TFT本身，更多的是对暴雪的实力感到钦佩不已。透过TFT，我们看到的并不仅仅是一款出色的游戏本身。

总评 85



😊	暴雪在前作基础上的又一次升华游戏的娱乐性进化到近完美的地步。
😐	剧情结束得有些匆促，CG动画的数量急剧减少。

制作	Blizzard
发行	奥美电子
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	中文/英文
环境	Win9X/Me/2000/XP

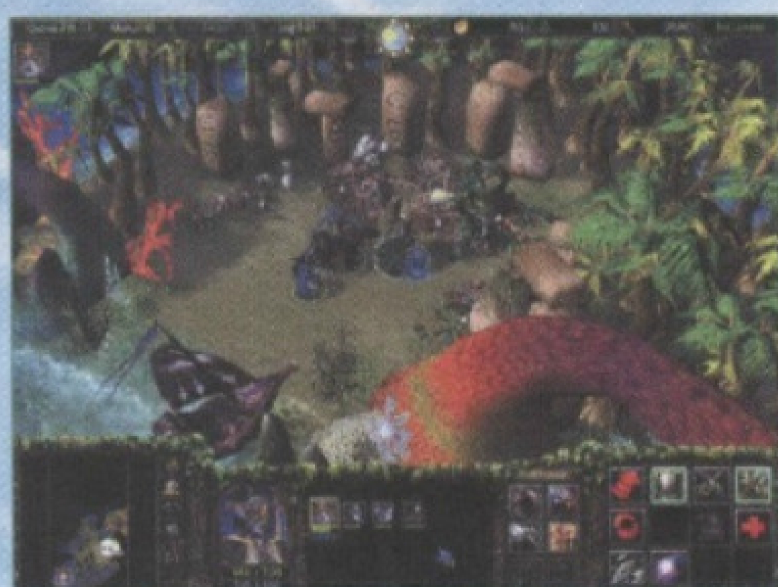
画面：★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★★☆

完美不是天生的

很明显，暴雪总是在书写神话，但这个神话却不是一笔写就的，他也在经历着一个反复超越的过程。每个玩家都能注意到，在"魔兽Ⅲ"面世后陆续推出的6个升级补丁中，除了剧情没有更改外，游戏的其它方面几乎都得到了改进。在《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》（以下简称ROC）刚推出时，玩家对平衡性的抱怨也非常严重，尽管前后经过了6个版本的调整，但问题并没有完全解决，譬如1.05时暗夜精灵种树问题、1.06时人类过于强大的问题等，这些都给了TFT一个走到前台的机会。就目前来看，经过Beta阶段多达10余版的测试，平衡性的确得到了很大的增强，ROC中出现的许多问题都得到了解决。在TFT中每个种族新增了一个英雄和数个兵种，所有单位的数据在测试阶段都经过了反复调整，他们各司其职并都有用武之地。单纯暴兵的时代已过去，如今在战场上的胜负更多是取决于合理地搭配兵种。攻击类型和护甲类型的变更也使得ROC中暴魔法师的局面得到了改善。相比《母巢之战》，TFT更讲究多兵种配合而不是暴战列舰；相比于ROC，TFT也不再青睐暴法师而前期不出低级兵种。TFT是在"魔兽Ⅲ"基础上最大的一次升级，是暴雪在ROC发售后长时间积累的爆发。与之同期的一些3D RTS，例如《命令与征服——将军》或者《神话时代》都无法对"魔兽Ⅲ"形成威胁，这也许就是因为暴雪那种从不躺在成绩上睡觉的作风是别人不具备的。我们可以肯定，暴雪还会继续推出TFT的补丁来继续完善，直至做到最好。



进入游戏后的"冰封真面目"。


画面是游戏能否第一时间吸引玩家眼球的首要因素。

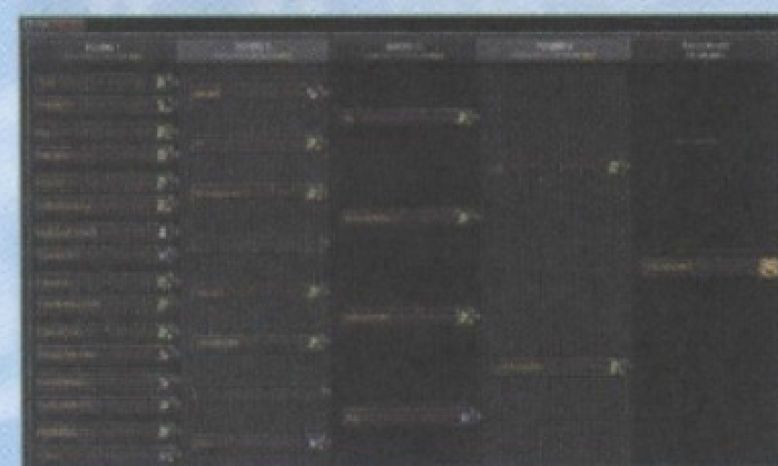
这样接过SC的枪

在“魔兽Ⅲ”推出之前，SC是即时战略领域无可争议的霸主。暴雪推出“魔兽Ⅲ”的原因决非仅仅是顺应玩家的期待。经历了漫长的5年，技术的进步迫使市场需要一款更具表现力的即时战略游戏来接SC的班。“魔兽Ⅲ”的推出是适时的，尽管在一段时间内，玩家当中还存在着“星际和魔兽哪个更好”的争论，但毫无疑问，暴雪不会自己抢自己的市场，“魔兽Ⅲ”取代SC成为即时战略游戏的新霸主是指日可待的事情，只要暴雪能不停地继续突破下去。在这个接班的过程中，TFT具有重大的意义，画面上的超越是显而易见的，随着玩家（或网吧）机器的升级，配置已不成限制“魔兽Ⅲ”真正全面普及的瓶颈。在平衡性方面，许多职业玩家均表示TFT在兵种组合变化这一方面比SC更富有魅力，这给了先前那些抱怨“魔兽兵种比星际单调”的人一个最好的回答。操作方面，鉴于大部分职业玩家对于微操的情有独钟，暴雪的设计者延续了SC中理念，将操作的重要性也列为了取胜的关键。相对于SC的变态微操，TFT虽然有很大的简化，但操作技巧的重要性却丝毫没有减弱，ESWC中国冠军Templer在接受采访时说：“从操作来讲，‘星际’宏观的感觉要好，‘魔兽’微观的感觉要好。比如说，‘星际’有些局部的失利，但你仍然可掌握全局，而‘魔兽’每场正面交战都是全局，失利则全局结束。”可以说暴雪是老谋深算的，虽然两款游戏的操作风格大不一样，却同样体现了RTS游戏的精髓。同时，RPG元素的加入也让传统的即时战略玩家感到了新鲜感。从另一个角度来看，也的确可看出“魔兽Ⅲ”的出现并没有直接抢走SC的市场，而是让玩家在逐渐适应的过程中接下SC的班。



越来越多的站队成立使得暴雪也精心设计了BN战队系统，赶快去抢注你们的战队吧！

从宏观环境来看，WCG、ESWC、GOC这一系列的竞技比赛都给了“魔兽Ⅲ”一个良好的空间发展，它并没有像SC当年那样经历长时间的市场考验，天时、地利、人和等条件，TFT样样具备，它将会超越SC的高度，将即时战略游戏提高到一个新的阶段。


TFT中玩家可以自建联赛，大家也可以有自己的“菜鸟杯”比赛了！

更加耀眼的是暴雪

尽管TFT是如此的优秀，但可肯定，如果暴雪在此刻宣布《星际争霸Ⅱ》或者《暗黑破坏神Ⅲ》的开发的话，玩家们的注意力又将会被带入遥遥无期的未来。这一切只是因为，每个人都在热切企盼着暴雪的新作，无论是什么游戏，只要它出自暴雪之手。不得不承认，暴雪这个名字比起《魔兽争霸》或《星际争霸》来更加耀眼。当年SC出现时，已有C&C、《黑暗王朝》等多款出色的RTS游戏在前，Westwood在这个领域更是无可争议的霸主。要改变格局并不容易，但暴雪做到了，SC无论在美工还是游戏性上都远远超过了以前的作品，3个种族打破了以前RTS游戏中简单两方对立的局面，强调平衡性的做法更是以前的游戏所不能达到的。SC在一款游戏类型上对以前的作品进行了全方位的突破，奠定了“暴雪神话”的基础。而“魔兽Ⅲ”作为与SC同类型的游戏，要如何再来一次这样的突破，这对于其它游戏公司来说或许就成了“不可完成的任务”。而暴雪仍然在努力做到这样的“突破”，而不是“传承”。“魔兽Ⅲ”的3D引擎带来的效果尽管十分出色，但并不是关键，RPG元素的引入才真正对SC的系统形成了突破。英雄、宝物、随机事件、NPC以及用来升级的野外怪兽，这对以前的RTS玩家来说是颇为不可想象的。尽管在稍早一点，一些由原《命令与征服》、《星际争霸》的开发者们创作的《魔域帝国》已实现了以上部分功能，但要做到如此完美的程度，还只能是“魔兽Ⅲ”。在对战中，升级、捡宝物、专有技能的元素使得即时战略游戏又一次发生了质变，而这种改变并没有破坏RTS游戏本身的对战系统，反而更加强化了这一点。反观Westwood，尽管在屡次炒冷饭的过程中在系统上也偶有“创新”，但在整个游戏的制作理念上却总是换汤不换药，很快被玩家遗忘也是在所难免的。


除了首尾以外，其余的过场动画均为WE制作，让习惯了CG的玩家不免有些遗憾。


比赛中聊天记录将会保存在Rep中，这对于规范玩家的素质是很必要的，而且录像速度也允许降至1/2。

“魔兽Ⅲ”取得成功是必然的，而取得成功的原因和SC一样，都体现出了

暴雪人的一个理念——在创新中体现对玩家的关怀。“玩家想要什么，我们就做什么。”这听起来很简单，但又有几家公司能做到？从“魔兽Ⅲ”早期的开发过程到TFT的Beta测试，一直在吸取从上一代的老玩家到顶尖高手提出的各类意见，正是玩家的反馈意见使暴雪能准确地了解到玩家们想要什么样的游戏，从而对游戏作出相应的改变。在TFT中，添加了许多贴近玩家设计的元素，比如战队系统、提供玩家在BN上自建联赛、集合点的设置、玩家在观看Rep时可选定自动视角、保存聊天记录、录像速度也允许降至1/2，方便更多初级玩家学习高手微操，甚至连中立英雄“熊猫酿酒师”也根据玩家的意见对外形作了调整……可看出TFT的出现并不仅仅是暴雪开发小组和测试小组的成果，还集中了无数资深玩家提出的宝贵意见——这样的游戏有什么理由不成功？

顺便一提，只有真正好玩的游戏才能成为经典，暴雪十分明白这一点，而它也明白好玩并不是建立在玩弄政治噱头的基础上。暴雪的游戏始终关注游戏本身的游戏性，他永远不会做出《红色警戒》或者《命令与征服——将军》这样的游戏，这是显而易见的。

巨人的脚步是否慢了？

暴雪肯定不是十全十美的，通过对一些资料的分析和意见调查，我们也能找出不少暴雪的不足。以TFT而言，剧情方面存在不少缺点，首先动画只制作了2个首尾的片段，与前作相差太远。其次剧情的设计在许多资深玩家眼中看来，缺少了兽人部落使得整体结构别扭，而且故事情节有些牵强，让人有模仿SC剧情的感觉。说到这里不得不提及暴雪的老毛病——跳票，以往暴雪的游戏总是一拖再拖，让许多玩家甚至对他的食言抱怨连天。但这次竟然一改往日的作风，出人意料地准时出现，确实令人感到“刮目相看”。联想到TFT剧情上的不尽如人意，习惯了暴雪日程规律的人们不得不怀疑，TFT准时出现是否有些“草率”？当然话说回来，难道我们不应该要求暴雪守时么？难道只有暴雪跳票才能给我们带来更完美的作品么？暴雪的游戏开发周期大多过于漫长，虽然说好事多磨，可是以当今飞速发展的游戏产业来看，不知暴雪的这种慢性子能否赶上产业的脚步（史克威尔每年推出《最终幻想》的一部新作也许才是真正的经营之道）。笔者相信这也是他们意识到的问题，只有自己去适应产业的变化，而不能让产业停下来适应你，这永远是不变的，对于暴雪这样的天才来说也不例外。

还有两件事情值得一提。TFT上市这几天来，暴雪一下子进行了好几次补丁升级，ROC居然一下由1.06升至1.10，TFT刚上市版本为1.07，但几小时后也立刻升级为1.10，而且两个1.10并不一样。仔细分析后会明白暴雪的用心良苦，这是照顾了那些怀念ROC的老玩家，在整体不变的前提下，让他们也可以体会TFT中一些系统上的人性化设计。可是就目前的情况来，这一接连的补丁给国内玩家的感觉只有一个——乱！有玩家戏言，这次真是达到“混乱之治”的程度了，这和暴雪以前开发补丁的严谨作风大大不符。而根据最新消息，就在TFT上市的当天，据路透社报道，Blizzard North工作室的三大创始人Erich Schaefer、Max Schaefer和David Brevik及暴雪副总裁Bill Roper一起辞职！这里暂不讨论他们辞职的原因，首先作为Diablo之父的Blizzard North三大元老，他们的离去对Diablo续作开发的影响是不可避免的。而Bill Roper，曾来华的他作为暴雪副总裁和TFT的制作人，他的理念和贡献对暴雪都是举足轻重的。在他们离去之后，这些殿堂上的作品将来会变成怎样？谁也不敢断言。TFT是属于“暴雪”的最后辉煌吗？相信谁也不愿意看到这样的结局。

不管怎么说，今夏上市的TFT是一款值得你第一时间将它抱回家仔细把玩的游戏，它又一次验证了暴雪的不败神话，在赞叹之余，我们可用Interplay的宣传标语来作为本文的结束语——“By gamers, for gamers”。P

（感谢偶游网虱子、帝释天等协助撰写本文）



四大天王--TFT中每个种族新增英雄：血之法师、巨魔暗影猎手、守望者以及地穴领主。



TFT和SC的RTS之争中谁会取得胜利？



片头动画中的恶魔猎手Illidan，《冰封王座》中作为主角之一的他将扮演正还是邪的角色呢？



片尾动画，不正是我们熟悉的堕落人类王子阿尔塞斯么,他去冰封王座--LichKing的灵魂所在处干什么呢？



曾经来华的Bill Roper作为暴雪副总裁和《冰封王座》的首席设计师，这次离开暴雪让我们在《冰封王座》中游戏的同时感到了一丝忧伤。



游戏结尾的一句话:"Now,We are one."仿佛就是在说暴雪自己。阿尔塞斯王子和暴雪有那么一丝相象--有点孤独的他忧郁地望着眼前，望着暴雪以后的日子。

最强壮的悲剧英雄
——《绿色巨人》赏评

■云南 善良的大灰狼



总评 84



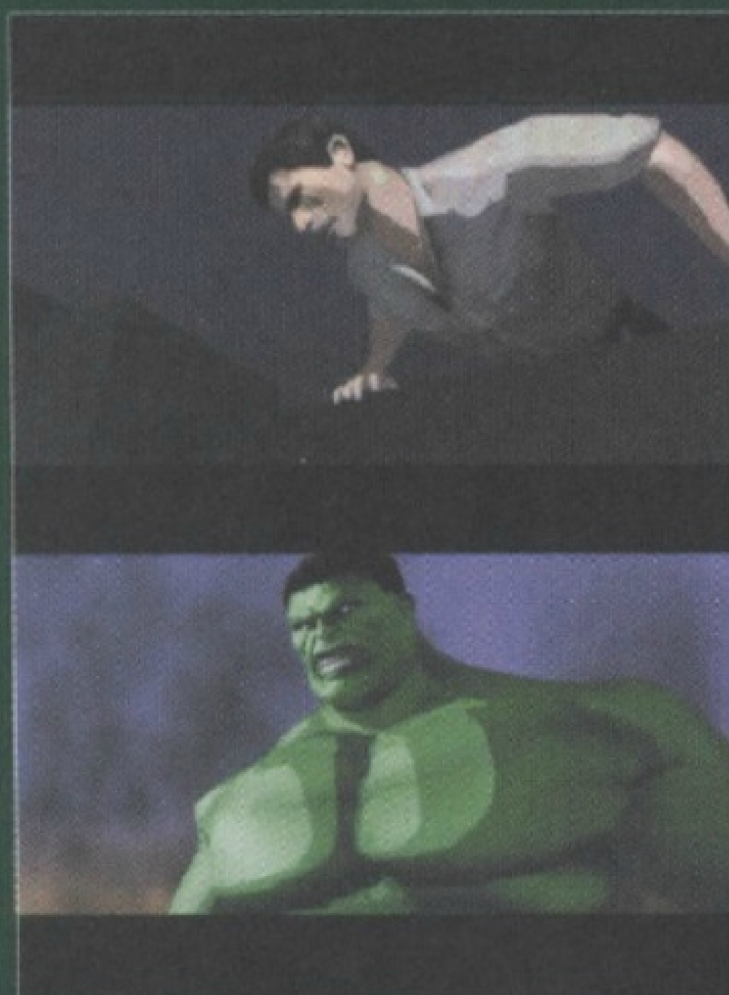
爽快的动作施展，破坏一切的梦想成真，卡通一般的画面渲染和与电影互动的剧情背景。



动作招式较少，过关流程单一，场景架构重复，爽快有余，新意不足。

制作	VU Games
发行	VU Games
载体	CD×1
类型	动作
语言	英文
环境	Win98/2000/XP

画面：★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★



变身前是博士，变身后是巨人。

当越来越多的勇士、美女、外星怪兽难以吸引电脑游戏玩家挑剔的眼光和迎合他们刁钻的口味时，挑选新的游戏偶像也就成了必然的当务之急。于是借着漫画翻拍电影热潮的兴起，那些曾在书本上大展拳脚的英雄人物们也就完成了一次从幻想到现实，再到虚拟的转换，降生到游戏中。在继《蝙蝠侠》、《蜘蛛人》、《X战警》之后，力大无比，并且拥有变身技能的绿色巨人也就来到了我们面前。

2003年6月20日《绿色巨人》在全美上映，与此同时，同名的电脑游戏也由VU Games公司摆上了各家软件商店的柜台。



悲剧从电影开始

当经济的不景气让各家游戏公司都变得谨小慎微时，“创新”这一最伟大的游戏成功要素也要为那些热门的明星人物让路，《绿色巨人》有数百万漫画迷的疯狂追捧，环球公司一掷亿金进行电影拍摄，同名游戏的制作当然也就成了顺理成章之事。但或许是游戏制作者对于漫画原著改编功力的不足和游戏本身动作模式定位的局限，因此如果在进行游戏之前，玩家对于布鲁斯·班纳博士和由他变身而成的绿色巨人浩克没有任何认识的话，就会发现随着游戏剧情的展开，我们看到的只不过是一个被重复过无数次的好莱坞英雄神话。但这就是《绿色巨人》的全部吗？当然不是，《绿色巨人》电影的导演李安破天荒地在这样一部漫画电影中注入了人文关怀，使电影不仅仅以一道视觉飨宴的意义而存在。

布鲁斯·班纳博士是一位军方科学家，从事伽马射线炸弹的研究工作。他从小就生活在一个异常压抑的家庭中，父亲也是一位科学家，但和那些致力于人类和平和美好未来研究的科学家不同，他的父亲更像是一位反人类的狂热分子，而这也让布鲁斯·班纳刚一诞生就受到来自家庭的压力，同时父亲遗传给他一种提炼自水母和蜥蜴的奇怪体质，自此一个悲剧英雄出世了。生活中的布鲁斯·班纳压抑自己的感情，不论是愤怒、欲望，还是野心，一切都与他无关，面对别人的挖苦与耻笑从来一笑了之，不会反击。故事进行到这儿，相信不少人都会开始大叫乏味。好在改变终于来了，在一次事故中，为了救出有难的同事，他不顾一切挡在了伽马射线之前，他并不是不知道自己有可能死掉，但仍然去做了，于是绿色巨人产生了，尽管这在无数崇拜者眼中绝对是一个奇迹，但对于布鲁斯·班纳来说却是灾难。发现心爱之人有难，他不惜被爱人看到自己发疯的样子大战变种狗，他不是不知道这有可能从此被爱人拒之门外，但他仍然去做了。故事的最后，为了维护社会的安定，布鲁斯·班纳又要大义灭亲，杀掉自己反社会情结严重到已疯狂的父亲。如果这样的过程在别人看来不过是一段故事，那么对于布鲁斯·班纳而言，绝对是一个悲剧。有了悲剧的铺垫，那么在接下来酣畅淋漓的战斗之外，你也就有了全新的感悟。李安在电影中用悲剧元素表现出了一部英雄漫画的人文深度，看完这部电影后，玩家就不会仅仅将绿色巨人视为一个头脑简单，四肢发达，只知道逞凶斗狠

的怪物。当然，从某种程度上这也说明了游戏在剧情的刻画上与电影相差太远，仅仅突出了画面的表现力和动作元素的精彩而已。虽然电影不能直接弥补游戏的不足，但将二者配合则绝对是对《绿色巨人》最好的享用，大家不妨亲身一试。



动作在战斗中升华

漫画英雄类的游戏最大的卖点一般都是动作。但很可惜，尽管这一类改编游戏不少，但真正改编成功，并获得玩家一致认可的却是少之又少。正由于这个原因，大部分的玩家相信都并不看好漫画或者电影改编的游戏。但《绿色巨人》可以算作一个例外，无论你是否看过电影，当在游戏中随着变身之后拥有巨力而可以砸毁坦克，击落战机，破坏一切的威力得到充分的展现和发挥时，你无法移动你的双眼，无法不为之目瞪口呆，无法不为之热血沸腾。也许今后还有更加精彩与热血的游戏问世，并带来这种相似的体验和刺激，但就在今时今日，你绝对很难再找到一款能把动作打斗表现到如此酣畅淋漓、快感十足的游戏。

说起破坏，大部分的动作游戏玩家都希望可随心所欲地发挥自己的想象力，而不仅仅是按照游戏固有的模式路线去进行。但很可惜，这样的想法一直未得到实现，也许有游戏接近做到了这一点，但并不如《绿色巨人》来得如此成功。面对敌人的坦克，你可跳上去用力砸毁，也可推倒圆柱将其压扁，当然举起一旁的汽车将它引爆也是不错的办法。游戏中提供了不同的战斗选择，你可决定你战斗的方式，而不必死板地遵守说明手册去进行。《绿色巨人》的动作设计因此而成功。你可破坏一切，可任意地施展自己的力量，只要能在被打倒前先击倒对手，你就拥有无数次反败为胜的可能。为了提高挑战性，游戏中不同的关卡都设置了不同的强力BOSS来守卫，和绿色巨人一样，他们都是变异人，都拥有超人的能力，但唯一不同的是他们的特长不再局限于力量的表现，而这也要求玩家在战斗之外去寻找更多的动作组合来提高自己的战斗技能，当可惜的是为了迎合部分玩家对于游戏难度需求的适应，相较同期的《鬼武者》中打斗动作的丰富，《绿色巨人》的动作组合则要少了许多。尽管如此，如果玩家能有一款支持震动的手柄，但绿色巨人爆发的那一刻，透过手柄传过来的震动刺激，一种无与伦比的强壮感会马上充满全身，好像自己真的变成了巨人，真的能去毁灭和破坏敢于阻挡自己的一切。



模式切换中的遗憾

无论是《蜘蛛人》，还是《X战警》，都是以变身后的超人状态进行战斗、通关和游戏，几乎没有人想过如果这些漫画英雄不再使用自己的超人能力将会怎样。但《绿色巨人》将这样的问题放到了我们面前，于是在游戏中也就出现了布鲁斯·班纳博士和绿色巨人浩克的两种模式，前者只是一个普通的人类，因此你不要去奢望他能与全副武装的敌人进行战斗，绝大多数的时间里，他只能通过秘密的潜入来解开谜题，为绿色巨人的爆发进行剧情的铺垫。当然布鲁斯·班纳博士也有自己的价值，在他的模式关卡中，玩家必须学会放下暴力，以自己聪明的头脑、灵巧隐密的行动来进行谜题的破解和任务的潜入，颇有些《合金装备》的感觉。唯一让人遗憾的是，出于方便更多玩家上手通关的考虑，谜题被简单地设计为在限定时间内排列数字为主，而且出现的次数实在太多了，让人感到有些故意延长游戏时间的嫌疑，而潜入的任务也仅是一些类似场景的重复，所做的不过是推箱子、关电闸这样的活计，惊险有余，但新意不足。

大凡成功的动作游戏，除了要有爽快的动作感外，还要有丰富的物品收集和解谜要素及隐藏要素，但让人遗憾的是，这些在《绿色巨人》中几乎是一片空白，除了消灭敌人，拿到可恢复体力和增加气力的光球之外，可被利用作为战斗武器的道具就只有桌子和水管等少数几种，虽然这些辅助的东东相比绿色巨人本身的强大来说，根本不值得一提，可有可无，但对于一款成功的动作游戏来说，这些要素的缺失不可避免地让游戏的重复可玩性大为降低，你会很爽快地通关一次游戏，并将它列入收藏，但在今后的日子里，你很可能再也不会去碰它了。

相较于那些经典的动作游戏，《绿色巨人》很难被认作是成功，但与那些通常是挂羊头卖狗肉的电影改编游戏相比，《绿色巨人》绝对是成功的。如果你也想在电影的感动刺激之余，亲身来扮演一次巨人，为了洗脱自己的嫌疑，为了摆脱自己那悲剧般的命运而战斗、爆发，那么《绿色巨人》绝对是一个不错的选择。



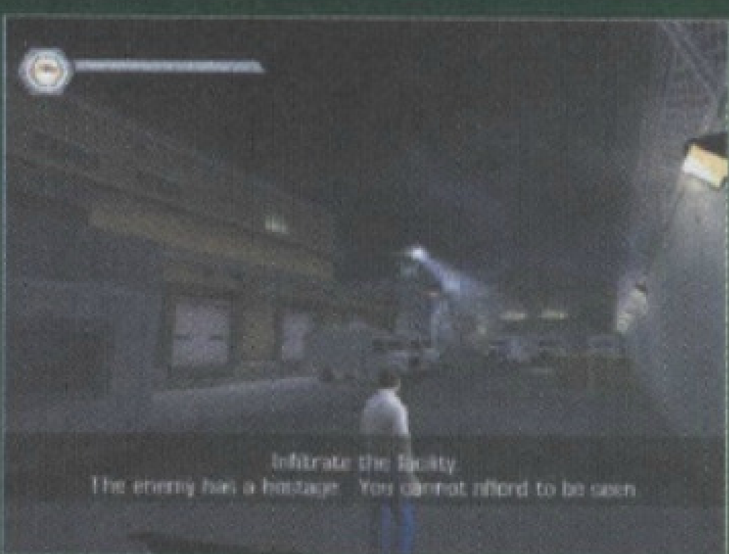
除了拥有打斗动作之外，绿巨人还有着能量武器。



豪爽地进行破坏是本游戏最大的卖点。



畸形怪兽就在脚下，下一步该怎样行动了。



卡通渲染下的画面场景非常写实。



在敌人的眼皮下秘密行动。



魔兽争霸Ⅲ——冰封王座

■War3CN中文网

WARCRAFT Ⅲ：FROZEN THRONE

总评 96	
制作	BLIZZARD
发行	奥美电子
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	中文/英文
环境	Win9X/2000/ME/XP
画面：	★★★★★★★★★
音响：	★★★★★★★★★★
操作：	★★★★★★★★★
娱乐：	★★★★★★★★★★
剧情：	★★★★★★★★★☆
配置要求	CPU：PentiumⅢ 1GHz 内存：128MB RAM 显卡：32MB以上显卡 硬盘：1.2GB

正如Blizzard在游戏发行上的一贯做法，在《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》上市一年后，它的资料片《冰封王座》准时和广大玩家见面了，并且由奥美电子代理的简体中文版也和其他语言版本一起在全球同步上市。这次的资料片又将此系列作品提升到一个新高度，每个种族增加了1个新英雄、2个新单位和1个新建筑，另外还有不计其数的新物品，再加上更利于操作控制的游戏系统，势必会在电子竞技界引起新的对战狂潮。除此之外，《冰封王座》的单人任务剧情也在《混乱之治》的基础上有所延续，继续讲述那个奇幻世界的故事。在《混乱之治》中，虽然入侵世界的燃烧军团在世界树下被人类、兽人和暗夜精灵的联军击败，但燃烧军团的邪恶力量对世界的影响依旧存在，燃烧军团的最后一个恶魔领主也还在酝酿着新的阴谋。另外，洛丹伦大陆已彻底被不死族的瘟疫所笼罩，人类的堕落王子阿尔塞斯似乎也有自己的打算，暗夜精灵的叛徒尤迪安获得了古尔丹的力量后，又会做些什么呢？这些《混乱之治》中留下的疑问和伏笔都会在《冰封王座》中给大家一个答案。《冰封王座》的剧情战役分Normal和Hard两个难度，建议在上手熟练的情况下使用Hard难度攻关，这样对新单位、物品和英雄都会有较深的认识。



Night Elf 暗夜精灵族哨兵战役

恐怖之潮

序幕：苏醒

“叛徒？事实上，我才是真正被背叛的人。直到现在我还被追杀，直到现在我还被憎恨。”漆黑的天幕中，厚重的乌云在狂风的呼啸中翻滚着。海面上卷起惊涛骇浪，不停地撕扯着海岸，摇撼着嶙峋的怪石。岸边的崖顶上，尤迪安（Illidan）——在那场燃烧军团入侵卡利姆多（Kalimdor）的战役中，借助邪恶力量打败了迪肯德留斯（Tichondrius），却因此被他的哥哥玛尔法里奥（Malfurion Stormrage）放逐的恶魔猎人孤独地站在崖边。“但是现在，我失明的双眼却看到了其他人所不能看到的——有时候，命运之手必须由自己来掌握。”在尤迪安力量的感召下，海底深处沉睡着的邪恶生物娜迦（Naga）开始苏醒，浮上海面游到岸边。“全都苏醒吧，掀起毁灭的狂潮，消灭那些胆敢与我们作对的敌人吧！”尤迪安的身影在风暴中渐渐消失……

第一章 娜迦族的崛起

在那场共同抵御燃烧军团入侵的战役中，人类、兽人和暗夜精灵的联军最终在世界之树下打败了阿克蒙德（Archimonde）和他的燃烧军团，为整个世界赢得了暂时的和平。但这场战争结束后留下的仍是满目疮痍的大陆，许多被燃烧军团影响的黑暗生物也还继续潜伏在世界各处。就在这时，玛维（Maive Shadowsong）——这位前负责看守尤迪安的守护者，出发去寻找尤迪安，立志要再次把尤迪安关入那地底的阴暗牢房，让他为所做的罪行付出代价。

主线任务：①尤迪安其实就在地图右上角，这个任务是贯穿这一章始终


对游戏中阻挡道路的大门都要尝试去摧毁。



神符是《冰封王座》中新增的一类物品。



地面上能够被摧毁的物件都可能会隐藏着物品。

的，所以玛维并不需要急于完成。在行进过程中多搜寻隐藏物品，探索地图，完成其余的支线任务。当玛维到达并打开右上方的恶魔之门后，就会发现尤迪安正坐船出海，这个任务也就完成了；②尤迪安乘船逃走，为了阻止玛维得到船只，命令娜迦销毁剩余的船只，玛维则必须保住至少2艘船才算完成任务。如果在之前的战斗中没有损失太多单位，只要抓紧时间杀死所有攻击船只的娜迦就可轻松完成任务。如果之前损失比较大，那么在打开大门之前要尽可能让玛维拥有比较充足的Mana。任务完成后，玛维一行乘上剩下的2只小船，开始了追踪尤迪安的航程……

支线任务：①在追踪尤迪安的路上有些发了疯的野兽，必须杀死它们。这些野兽在地图左边中央偏下处，消灭它们就可完成任务，并可得到敏捷+1的书作奖励；②当玛维来到地图左上部时，会遇到一些精灵女射手，她们报告说有些姐妹被尤迪安抓起来了。这些需要营救的部队就在地图最左上角，消灭外面的守卫后，打开监牢就可完成营救。

隐藏地点：①在最初被毁坏的村子右方有不少小岛，可让玛维使用闪耀（Blink）进入。上面有一些箱子，打碎它们可得到智力+1的书。另外1座岛屿上的箱子是个陷阱，打碎之后会有怪物出来；②当玛维来到地图中央，会发现一些娜迦正在销毁船只，将它们全部消灭后，不要急于赶路，就在这许多废弃船只的右边有座小岛，让玛维使用闪耀进入后，可看见有个娜迦女巫正在攻击一栋房子，消灭她可得到力量+1的书和补充Mana的神符；③在地图中间左边可发现1个生命之泉，泉水左边有片瀑布，用闪耀技能过去后杀掉一些蜘蛛，可得到敏捷+1的蜘蛛戒指。

要点提示：①神符（Rune）是新加入的一类物品，这类物品不能被拾起，在英雄接触它时就会被自动使用，所以只在需要时再去碰它；②在行进的过程中可看到很多能被摧毁的箱子或房子废墟（后面还会遇到木桶、蜘蛛卵之类的类似物件），对于这些物件都要尝试进行攻击，很多隐藏物品常常会放置其中。这个技巧在整个任务过程中十分常用，有的支线任务所需要的物品也可能隐藏在类似物件中；③玛维的闪耀技能可进入短距离无通路的区域，这个技巧在发掘隐藏物品、完成支线任务中经常要用。

第二章 破碎之岛

几天后，玛维乘船追踪尤迪安来到一片神秘的群岛，她们审视着岛上那些奇怪而又熟悉的遗迹。玛维决定先建立一个基地，并继续搜寻尤迪安的踪迹。

主线任务：①尤迪安在群岛上建立了基地，当玛维摧毁位于地图上方的娜迦基地，并打开附近的遗迹之门（Ruin Gate）后，就能完成这个任务；②尤迪安找到萨格拉斯（Sargeras）的坟墓，他留下一些娜迦守卫来对付追随而来的玛维，玛维只要消灭这些守卫就可完成任务。

这一关我方是在地图右侧的岛屿上，敌人基地分别在左边和上面，上方的基地必须摧毁。开始时先慢慢发展基地，生产一些部队，同时注意基地的防御，敌人会定期来骚扰一下，不过没什么威胁。基地升级之后，建造2到3辆Glaive Thrower（就是以前的弩车），人口达到50左右，然后就可搭乘运输船去攻打敌人左边的基地，并建立分基地。当人口达到80左右，并拥有3到4辆弩车时，就可进攻敌人上面的基地。注意：敌人是娜迦，他们的建筑在《混乱之治》中没有出现过，有种叫Tidal Guardian的建筑就相当于箭塔，要记得用弩车来摧毁。

支线任务：在基地右方可见到一名叫德雷克萨尔（Drak'Thul）的萨满，他向玛维介绍了这个岛屿的历史，并要求玛维去消灭地图右上方的鬼魂，将骷髅物件带回来。完成这个任务大约需要50人口的兵力。玛维的刀扇（Fan of Knives）技能对付那些HP不多，但数量庞大的敌人相当有效。战斗中要集中攻击，优先摧毁3间能不断生产骷髅的房子，然后再解决剩下的敌人。当玛维消灭那3间房子后，就可得到骷髅物件，将其交还给德雷克萨尔，他就会告诉玛维一段传说，之后还会送给玛维智力+6的魔法长袍。

隐藏地点：①地图左上角有个遗弃的图书馆，在那里可找到一些有辅助和加强作用的物品；②地图左下方有个很小的岛屿，杀死里面的九头蛇可获得HP上限+150的宝物；③在基地的右边可发现两个Lv3的海巨人，杀死他们后，玛维利用闪耀技能到达里面，还会发现一个Lv8的海巨人，他身后有Mana上限+100的道具。拿了之后再跳跃出来，不必杀死这个海巨人。

要点提示：①在基地左下方可找到地精商店，最好在那里买根驱散法杖（Staff of Negation），用来驱散娜迦女巫的飓风魔法，这个技巧在以后的战斗中要一直使用，另外还能买到回城卷轴和加血卷轴辅助作战；②本关能建造新的建筑——奇迹古树，这是暗夜精灵族的自建商店，里面出售很多不错的物品，随着任务的进行可购买的物品也会逐渐增多。

第三章 萨格拉斯的古墓

不久之后，玛维一行进入萨格拉斯的坟墓，但迎接她们的却是埋伏。玛维："我们除了进入别无选择，我们必须在尤迪安找到他所需要的东西之前阻止他……等等，这些标记是兽人的神符，这些是古尔丹（Gul'dan）在20年前进入这里时留下的文字，上面记录了古尔丹进入这里的历史。"时光倒流回20年前，古尔丹率领手下为寻找萨格拉斯之眼而来到这里……玛维："就是这样，这里没有记录古尔丹是如何打开这个遗迹的，我们必须十分小心。"

主线任务：①玛维一行穿过古墓来到地图右下角，打开一扇门就能看到尤迪安和他的手下了。尤迪安："哈哈哈，你们还是赶到了，不过太迟了，当我与古尔丹头骨的力量同化时，我也得到了他的记忆。这个萨格拉斯之眼拥有无法想象的力量，这个力量将让我征服一切，并且永远消灭我的敌人们，而你们就将是这个力量的首个牺牲者，这是对你把我关押在

▼组图：所有黑暗之球碎片的位址。











暗无天日的地牢多年的最佳回报！”②尤迪安发动了萨格拉斯之眼，遗迹即将崩塌。玛维必须在3分半钟内到达进入遗迹的入口位置。一路上会出现很多原来没有的怪物对玛维进行阻拦。不要和它们纠缠，连续使用闪耀技能穿过去，包括临近的地形，路上还有一些神符可恢复HP和Mana。

支线任务：①扫除岩石障碍，营救被困的援军。一共有3处，分别在地图的左上、右上与正下方，营救他们后可得到这些部队的帮助；②找到10个暗黑球的碎片，提高英雄的能力。这些碎片大都隐藏在比较秘密的地方，需要细心寻找，具体位置如下：

在地图中央下方靠左，这里有个机关，先要去中央正下方的石板上踏一脚，就会出现石头移动的机关提示，进去后消灭里面的敌人，跳过一条小沟后获得；在地图中央左方偏下方，一个凹形的狭长石壁内；在地图中央正下方，就是在救援熊德鲁依的那个洞穴，跳过左边的石头，进入密道获得；在地图正中央，消灭3个守卫之后，在石头后面找到；在地图左上角，一处山坡上获得；也是地图左上，靠近边缘处，也是一处山坡，上面有一些箱子，打破箱子后获得；同样是地图左上，被山隔断，里面有只海龟，打死它之后获得；在地图右上的一处水沟有九头龙守卫，跳过去打破箱子后获得；在地图正中央靠右，跳过栏杆后得到；在地图右下，在就快到任务1的大门前的下侧，跳跃2次，进入一条小溪后获得。

合成后的黑暗之球可提高英雄攻击力10点，增加英雄防御等级3点，并能够加快英雄的生命力恢复速度。有些区域无法打开也因为看不见而无法使用闪耀技能，就必须利用女猎人的猫头鹰技能来打开视野，再用闪耀进入。

第四章 背叛者的愤怒

几个小时候后，玛维带着悲伤和疲惫的痛苦终于回到附近的基地中，她打算逃回卡利姆多大陆，将整个过程告诉玛尔法里奥，然而尤迪安的娜迦已经追了上来，想逃走为时已晚。于是玛维决定派出信使，将求救信传达回卡利姆多。可信使刚刚离开基地，就受到娜迦的攻击。玛维带领部下消灭了攻击信使的娜迦，却没想到通往基地的山洞不知如何坍塌了，看来只有先将信使送上路再说了。

主线任务：①保护信使到达传送点，传送点处于地图中央偏左，在小地图上有标记。玛维和信使所在的地方与主基地是隔断的，主基地里应适当制造一些武力防御敌人的进攻，基地中原有的金矿里没有多少金子，但玛维在行进过程中可在地图的其他地方找到大量资金；②当玛维保护信使到达地图左上角的指定区域后，会获得2架弩车和3个鹰角兽的增援，另外还有2艘运输船。指挥部队搭乘运输船，向目标地区进发。途中会遇到一些空军的攻击，让玛维的鹰角兽来对付他们。进入地图左边的小河后，控制弩车攻击闸门和防御炮台，并杀死防守的娜迦，运输船就可顺利到达目的地了。

支线任务：①玛维发现一些娜迦守护着的财宝，杀死他们就可取得财宝；②在地图中央偏下方有两处可找到1000G和驱散法杖，这两个地方中的一个在地图左下方那个熊猫附近，另一处是在地图中央偏右。

隐藏地点：①地图右下角有处河道，打破一扇门后突然1个火焰巨人从天而降，消灭他后可得到魔法伤害减少33%的指环；②在地图右下角有处风雷神殿，杀死守卫后可进入获取一些资金。此处船无法到达，需要玛维使用跳跃技能；③在地图左下角可发现酿造大师——可爱的熊猫正在这里喝酒，他看见玛维来到后就匆匆离开了，留下敏捷+3的鞋子；④在风雷神殿上边的小溪里有敏捷+1的书。

要点提示：①开始时离开基地往下走，消灭一些怪物后可得到传送杖，万一玛维不慎牺牲，在基地中复活后可利用传送杖回到信使身边；②玛维本关能升到Lv6，可学会终极技能复仇之魂。这个技能可召唤出一个强大的复仇之魂，而这个复仇之魂除拥有魔法免疫等属性外，还可从战场上的尸体中召唤出一些小的灵魂战士，而且这些小的灵魂战士也是无敌的。

插曲：恩怨未了

几天后的一个夜晚，在Moonglade的某处，玛尔法里奥正和泰兰德（Tylande Wind Whisper）商量打败燃烧军团入侵之后的事情。利爪德鲁依：“对不起打扰了，一个信使要见你们，说是带来了重要的信息。”信使：“我是玛维的部下……”听完信使的报告后，泰兰德和玛尔法里奥决定共同前去营救玛维和她的部队。

第五章 局势的平衡

几天之后，在不知名的群岛上，玛维和她残存的部队正试图顶住尤迪安发起的最后一轮进攻。不远处的海岸边，玛尔法里奥和泰兰德的队伍顺利登陆了。

主线任务：①让玛尔法里奥和泰兰德与玛维汇合。援军在左下角，基地在右下方。玛尔法里奥和泰兰德两位英雄都是10级的，轮流使用终极技能就能轻松击败遇到的敌人，穿越一个娜迦基地后就能到达玛维的基地了。玛维："状况很糟，这里已经没有任何资源了。我们至少得找到一个金矿，才能拥有足够的部队摧毁尤迪安的基地。"②摧毁敌人的基地。敌人的基地就在右上方，有玛尔法里奥和泰兰德的加盟，这个任务会变得十分轻松。当任务完成后，尤迪安在众人的追击下登上一艘小船跑掉了。玛尔法里奥："放心，不论他跑到什么地方，我们都会找到他。"

支线任务：到达3个指定的地点，与前来支援的其他暗夜精灵汇合。这3个汇合点已在地图上标出，分别是中央下方偏左、右下方和中央上方。全部到达之后可获得大量部队的增援，包括两个山岭巨人。

隐藏地点：①在地图中央上方有处被树挡住了（用泰兰德的猫头鹰可侦察到），需用自然之力将树变为树战士。进去之后发现一个Lv10和两个Lv7的海龟，消灭它们后可得到抗魔项链，那里还有个金矿；②地图的左上方也有一个类似的区域，里面有不少增强属性的书和物品。

要点提示：①玛尔法里奥和泰兰德与玛维汇合的途中有片遗迹一样的建筑，里面有不少娜迦守卫，但探索那个地区也可获得比较多的物品和资金；②本关可生产山岭巨人，这个单位是用来吸引敌人火力的。嘲讽技能能将敌人的攻击目标全部吸引到山岭巨人身上，拔树技能能够将山岭巨人的攻击方式变为攻城，从而更好地攻击对方建筑。

第六章 联盟的破裂

3天后，在洛丹伦大陆的西海岸，暗夜精灵们谨慎地进入了银松（Silverpine）森林。玛尔法里奥暂时离开队伍，独自进入森林去尝试和这里的大地进行交流。而泰兰德和玛维则率领着部队继续前进，来到一个被摧毁的村庄，见到王子卡尔塞斯（Kael'thas）。由于附近一个不死族基地的袭扰，王子打算将族人搬迁到河对岸去。并答应如果能在暗夜精灵的保护下顺利搬迁，那么也将帮助暗夜精灵追踪恶魔尤迪安的下落。

主线任务：护卫卡尔塞斯和他的车队安全抵达目的地，要求至少保存2辆运输车。运输队会跟随泰兰德行动，途中会遭到敌人小股部队的袭击，只要玛维的部队离得不太远，一般都不会对运输车构成什么威胁。人类的部队不受控制，却能很好地保护运输车。中间还有两次休息机会，会有农民来修理运输车。接着会遇到一个交叉路口，可由玩家选择行进路线。左边的路线长，危险小，右边的路短，却要穿越不死族的基地。有一点必须说明，如果玩家选择左边的路，那么即便再让英雄往右边移动，人类的车队也不会跟上来。当车队终于来到Arevass河边时，周围忽然又杀出很多不死军团。此时控制两个英雄轮番使用技能，消灭他们并不困难。好不容易消灭来袭的敌人，没想到第二波不死军团又蜂拥而来。泰兰德让车队先过桥，自己站在桥上，面对蜂拥而来的不死族军团，发动了终极技能——流星雨（Starfall），不死族大军败退了。泰兰德："愿女神宽恕他们！"说话间，大桥倒塌了，泰兰德随之落入河中。卡尔塞斯："不好，我们必须赶快把她救上来，否则她会被冲到下游的不死军团基地中心。"玛维："不，泰兰德是个战士，她知道她的努力是为了什么。我们已做到了我们的承诺，保护你的族人脱离了险境，接下来该你们全力帮助我们找到那个恶魔了。"

支线任务：找到3处隐藏的资源。这3处资源地点在地图上都有显示，只要让英雄站在红色标记上就会有资源出现，可利用这些资源在商店里购买雇佣兵助战。

隐藏地点：①当你选择左边那条长路后，中间会路过一个地精商店，在地精商店的右边树林里有个Lv7的骑士，杀死他后可获得伤害+12的爪子。此处可用山岭巨人的抓树技能将树拔起开出一条路来；②在该地精实验室西南方向的树林里（就是路的对面，很近的距离）有个小营地，打碎箱子之后就可以得到闪避+15%的道具，开路的方法同上。

要点提示：①如果卡尔塞斯的货车被攻击得比较厉害，可以让山岭巨人使用嘲讽技能吸引敌人注意力；②如果在叉路选择时选择了穿越不死族基地，要注意使用泰兰德的流星雨和山岭巨人的拔树技能，迅速拆毁不死族基地中的防御建筑。

插曲：玛尔法里奥的幻觉

在泰兰德一行保护卡尔塞斯行进的同时，玛尔法里奥独自进入银松森林的深处，和风精灵开始了心灵的交流，并感受到这片大地强烈的痛苦。他呼唤出古老的守卫精灵，在他们的帮助下看到这痛苦的来源就是尤迪安利用萨格拉斯之眼所进行的一个仪式。

玛尔法里奥："我知道我应该怎么做了，我发誓一定要恢复这片土地的生机！"







▲组图：所有黑暗之球碎片的位置。

第七章 达拉然的废墟

当天夜晚，玛尔法里奥回到暗夜精灵的营地。玛尔法里奥："快点玛维！我们必须尽快阻止尤迪安，他正在分裂大地，破坏世界屋脊。等等，泰兰德哪去了？"玛维："我很遗憾，玛尔法里奥，她牺牲了。我们一同帮助了一群精灵族的朋友，她勇敢地独自阻挡不死族大军，掉入河中淹死了。请振作起来，玛尔法里奥。我们应该一起去摧毁尤迪安的基地，替泰兰德报仇。"卡尔塞斯："您好，德鲁依玛尔法里奥，我们发现那个尤迪安和他邪恶的蛇形手下就在达拉然（Dalaran）废墟之内，正利用一个发光的宝物进行着一个奇怪的仪式。"玛尔法里奥："无所谓什么仪式了，我们将会在仪式进行完毕之前中止他，并且永远地把他关进他该去的地方！"



尤迪安的心中永远放不下泰兰德，真是英雄难过美人关啊。

主线任务：尤迪安已经发动了萨满之眼，必须在30分钟内杀死召唤法师，中止仪式。敌人的基地处于右上方，卡尔塞斯的血精灵会在敌人进攻时协助玛维防守。所以不需要把大量精力和资源放在防守上。由于时间比较紧张，建议迅速生产大量的奇美拉，并用少量的利爪德鲁伊进行辅助，而且要迅速完成营救圣骑士的分支剧情。在进攻尤迪安基地时，让利爪德鲁伊帮奇拉美补血，仙女龙使用魔法闪耀，给敌人的法师部队重创。玛维主要使用刀阵和终极技能复仇之魂，玛尔法里奥先召唤树人吸引敌人火力，然后使用终极技能宁静之雨给所有部队补血。完成分支任务后加入的圣骑士负责给濒死的奇美拉补血，这样就能轻松到达尤迪安基地深处的娜迦法师旁边。4个娜迦法师处于虚无状态，物理攻击无法伤害他们，但奇美拉等魔法攻击单位和魔法技能却能对他们造成额外的附加伤害效果，因此让奇美拉和英雄集中攻击这几个法师就能迅速取得胜利。

当仪式被破坏后，玛尔法里奥和玛维共同谴责尤迪安的罪行并判他死刑，而尤迪安却说他所做的一切都是为了对付共同的敌人——北方冰封王座的巫妖王（Lich King）。此时卡尔塞斯提到女祭祀泰兰德也许并没有死，她只是被河流冲到下游去了。尤迪安答应帮玛尔法里奥去救泰兰德，因而得到玛尔法里奥的宽恕。

支线任务：娜迦抓住了一名圣骑士，救他出来就可帮助我们对抗尤迪安。这名圣骑士就在地图右上角，对作战很有帮助，可使用圣光（Holy Light）为我军单位补血，并能复活在战场上死去的单位。

隐藏地点：①中央正下方有一些Troll，杀死他们之后可得到敏捷+1的书；②在地图中央右边有处金矿，杀死3个野人守卫之后获得伤害+9的爪子；③在圣骑士被困的房间上方有很多木桶，打碎这些木桶可得到魔法+6的袍子、大血瓶和大魔法瓶。

要点提示：①本关可生产新单位——仙女龙，仙女龙是暗夜精灵的反魔法单位，它可通过魔法闪耀技能（Mana Flare）化作一团光球。当敌人施展魔法时，光球会自动进行攻击。此外仙女龙还可通过自动释放的移形换位技能（Phase Shift）躲避敌人的攻击；②完成主线任务还有种比较特殊的方法，在突破娜迦的前线基地之后，让大军在玛尔法里奥的辅助下吸引敌人的火力，而让升级到Lv3闪耀技能和Lv3刀扇技能的玛维通过闪耀迅速接近4个娜迦法师，然后使用刀扇攻击。攻击之后再通过闪耀技能逃出来，等待刀扇的施法间隔过去之后再次靠近娜迦法师施展。只需2到3次就能轻松杀死4个娜迦法师，完成任务。

第八章 兄弟情仇

几个小时后，玛尔法里奥和尤迪安沿着Arevass河岸分辨着泰兰德的足迹。这时一个娜迦走了过来，"尤迪安主人，我们已找到那位失踪的女祭祀，她正在与她的战士一同和不死族作战，但我怀疑她是否还能再继续坚持下去。"

主线任务：借助尤迪安的实力将泰兰德拯救出来，同时玛尔法里奥需要守卫暗夜精灵族的基地，不死族会派遣空中单位和运输机空投地面部队前来进攻。这一关主力是尤迪安的娜迦部队，开始时尤迪安无法直接攻击不死族基地，需要完成支线任务，打开阻挡道路的岩石。在攻打不死族基地时，控制Naga Myrmidon诱捕空

娜迦族主要建筑

Temple of Tide：娜迦的城镇，资源收集中心，能生产娜迦族的农民和最初级的战斗鱼人，同时也是娜迦族单位进行攻、防升级的建筑。

Altar of the Depths：娜迦族的英雄祭坛，可以用来复活英雄。

Coral Bed：提供人口支持的建筑，每个建筑提供15人口的支持。

Spawing Grounds：娜迦主要战斗单位的生产地，能够生产Naga Myrmidon、Snap Dragon和Dragon Turtle三种单位。

Shrine of Azshara：娜迦魔法单位和空军的生产地，并提供对魔法单位的升级。

Tidal Guardian：娜迦族的防御建筑。

娜迦族主要战斗单位

Mur'gul Reaver：小型地面近战单位。HP和攻击力中等，价格便宜，性价比超过Footman和Ghoul。

Naga Myrmidon：地面近战单位。会诱捕（Ensnare）和潜水（Submerge），攻击力高，HP多，是最主要的战斗单位。

Snap Dragon：地面远程单位。会毒性攻击（Slow Poison）和潜水（Submerge），攻击力较高，HP中等，可辅助对空攻击，并对抗对方的法师。

Dragon Turtle：地面攻城单位。会吞噬（Devour）、刺盾（Spiked Shell）和坚固外壳（Hardened Skin），技能不错，但HP较低，只需少量制造用于攻击建筑。

Naga Siren：魔法单位。会寄生物（Parasite）、冰甲（Frost Armor）和飓风（Cyclone），寄生物和冰甲都可自动释放，建议主要使用冰甲，飓风魔法对敌地面单位也非常有效。


泰兰德身陷困境仍然坚持作战。


尤迪安深情的一面。

中的冰龙，Dragon Turtle攻击防御建筑，吞噬敌方的大型单位，同时保护好尤迪安就可以了。

战斗结束后，尤迪安打开一个传送门，将泰兰德带回玛尔法里奥所在的暗夜精灵营地。玛尔法里奥急忙赶来，“泰兰德！我以为我永远失去了你，亲爱的，如果没有尤迪安的帮助，恐怕已经变成了事实。”尤迪安：“我知道我们之间有很多分歧。对你来说我是你常年积攒下来的憎恨，但就我来说，我希望这种憎恨能够结束。从今天开始，让我们和平相处吧。”

支线任务：杀死Troll和他们的首领，以清理前进的道路。当杀死地图右下方的全部Troll之后，原本阻挡道路的岩石就会消失，并且杀死Troll首领还可以获得吸血面具，让英雄在攻击的时候获得相当于50%攻击力的HP吸收。

隐藏地点：在Troll营地的上下各有一些野生怪兽，杀死他们后可以得到防御+5的指环、各项属性+5的王者之盔、魔法+250的护符，这些可都是极高等级的装备哦。

尾声：分道扬镖

过了一会儿，在暗夜精灵族的营地，尤迪安正准备离开。玛尔法里奥：“你已给世界带来太多的苦难，尤迪安，这无法被原谅。但你拯救了泰兰德的生命，因为这个，我将会放你走，但不许你再伤害我的人民。”尤迪安：“我明白了，你知道我的目的不是统治这个世界，而是力量和魔法。我已经耽误了很长时间，我必须走了。为了救泰兰德，我已经背叛了我的新主人，如果我不小心，他的愤怒将会给我带来终结。”说罢，尤迪安打开了一个传送门，“再见了，泰兰德，不知道我们以后还能不能再见面了。”心乱如麻的尤迪安头也不回地走进传送门。这时玛维也赶到这里，她完全不理会玛尔法里奥和泰兰德的劝告，带领手下追进了尚未关闭的传送门……

第一章 误解



血精灵的诅咒

在达拉然废墟外围最高元帅加里瑟斯（Garithos）的营地，卡尔塞斯王子和他的手下因为来晚了而受到加理瑟斯的斥责。由于不死军团正试图重新攻占达拉然，他们的主力已经在南边穿过了银松森林，因此加理瑟斯打算在山脚下阻挡他们的前进，同时命令卡尔塞斯的部队前去修理外围了望塔，以便监控不死军团第二股攻击力量的动向。卡尔塞斯虽然心里一百个不乐意，但也只能服从命令。

主线任务：修复3座了望塔。3座了望塔的位置都已在小地图上用蓝色记号标注，很容易找到。当卡尔塞斯来到海岸边时，娜迦的英雄维斯琪（Lady Vashj）会送来运输船协助过河。当任务完成后，加理瑟斯也从前线归来。加理瑟斯：“我听到了不好的消息，你们是不是结识了那些邪恶的娜迦？”卡尔塞斯：“是的，大人。她们帮助我渡过了湖，我向你保证她们没有提出任何胁迫的条件。”加理瑟斯：“他们不是人类，必须像对待敌人一样的杀死！小心保持你的忠诚，血精灵，我绝对不允许在我这里出现叛徒！”

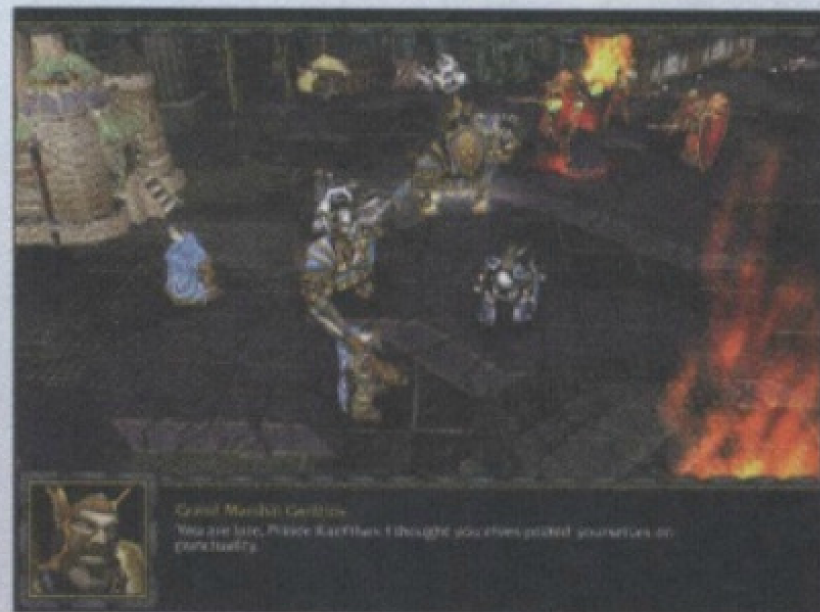
支线任务：寻找四处隐藏的财宝。这些财宝中有一些是微型建筑，使用后可在地面上迅速建造一个建筑。这些物品不要随意使用，要等过河后在金矿附近一同使用。位于地图左下方的那处财宝被树木阻挡无法直接进入，需要用卡尔塞斯的烈焰冲击（FlameStrike）来清除树木才可以达到。

隐藏地点：在地图左下角，开启隐藏财宝的途中会看到两个笼子，摧毁笼子可放出两个矮人火枪手加入你的阵营。杀死看管财宝的食人魔首领可得到神符，使用之后可召唤出一个食人魔首领参战。

要点提示：①本关出现了Human的新单位——破法者（Spell Breaker）。这是一种精灵的反魔法单位，魔法偷取（Magic Steal）技能能将对方的辅助魔法转移到己方单位的身上，也可把己方受到的不良魔法反弹到对方身上，而魔法控制（Control Magic）则可控制对方召唤出来的单位。破法者本身魔法免疫，所以在他们和对方肉搏时，就可直接在他们身上释放烈焰冲击这样的魔法而不用担心会造成误伤。另外破法者的攻击还附加反馈（Feedback）属性，能对魔法单位造成额外伤害。如此多种技能的破法者成为《冰封王座》中Human的主力兵种；②卡尔塞斯的烈焰冲击能摧毁地面上的物体，这个技巧在搜寻隐藏宝物和完成支线任务时都非常有用。卡尔塞斯的另一个技能是放逐（Banish），可将一个单位变成虚无状态，这个状态的单位不能进行物理攻击，也不能被物理伤害，但可使用魔法技能，当被魔法技能或魔法攻击时有额外的伤害效果。卡尔塞斯的第三种魔法是吸取魔法（Siphon Mana），可以缓慢地将敌人魔法据为己有；③完成支线任务可获得不少资源，这些资源要用在建立基地上。在确保基地运转后，再派遣工人修理了望塔，为了提高效率，在资源允许的情况下可派遣多个工人一起修理。

第二章 黑暗契约

第二天，在盟军营地内，卡尔塞斯王子和他的手下们正准备出发。加理瑟斯


自大狂妄的加里瑟斯是卡尔塞斯堕落的主要原因。

元帅的密使从前线赶来，命令卡尔塞斯去阻挡了望塔周围的不死军团靠近达拉然。密使："不幸的是，您的部队必须进行一点缩编。加理瑟斯大人命令您所有的步兵、骑兵和支援小队立刻去前线报到，立即出发！"卡尔塞斯："岂有此理！难道让我用木棍和脏话去攻击不死族的大军么？"密使："元帅说对你的能力非常有信心，努力吧。"说罢，密使带走了卡尔塞斯大量的部下。卡尔塞斯："加理瑟斯……我开始憎恨这个人类了！"密使走



维斯琪乘虚而入，引诱卡尔塞斯堕落。

后不久，不死族大军就开始向卡尔塞斯的外围基地发动攻击。失去大量兵力的卡尔塞斯无力阻挡敌人的进攻，只能退回到中间小岛上，陷入不死族的重重包围之中。就在这时，维斯琪带领一批娜迦士兵赶来了。

主线任务：摧毁敌人的基地。任务开始时不死族会对我方外围基地进行猛攻，周围的4个基地绝对保不住，所以不要采取任何的努力进行挽救。等不死族完成进攻后，维斯琪就会带领一些娜迦士兵前来支援。这时集合优势兵力，先摧毁下方的不死族基地，并建造分矿。注意7点钟位置的分矿敌人能直接从陆上派兵过来进攻，所以需要略作防守。绿色的不死族会经常派一些空中部队前来骚扰，注意善用龙鹰骑士的空气束缚技能对付冰龙这样的高级空中单位。本关不能生产攻城单位，进攻时注意用龙鹰骑士的乌云技能让敌人的防御建筑失效。



可怜的卡尔塞斯早晚被逼上梁山。

任务完成后，虽然卡尔塞斯非常感谢维斯琪的协助，但他仍无法认同维斯琪所说的可借助恶魔的力量来为族人获取魔法来源。正谈话间，破法者来报：加理瑟斯元帅带着他的整个军队赶来了，于是维斯琪和她的娜迦战士离开了，卡尔塞斯则去迎接加理瑟斯。来到卡尔塞斯面前的加理瑟斯依然是那副高高再上的嘴脸："哦，卡尔塞斯，看来你已露出你们的真面目了。我知道你和那些蛇达成了联盟，现在所有的证据俱在，我将处死你们这些叛徒。"卡尔塞斯："大人，我请求你放过我的手下，这些都是我一个人的决定。"然而加理瑟斯根本不理会卡尔塞斯的请求："闭嘴吧，我从来不相信你们这些自负的精灵，也许最初接受你们加入联盟就是一个错误。现在，至少要适当地处理你们。把他们都带走！"说罢，Garithso的手下便将卡尔塞斯和他的部下全部押走了。远处湖边的草丛里，维斯琪把一切都看在眼里。

支线任务：至少获得一个金矿。由于有强力的娜迦部队加盟，所以一开始就能迅速完成这个任务。

隐藏地点：①地图左上角有一些怪物，可得到所有属性+1的戒指；②在地图右上有3只雷龙，杀死之后可得到魔法勋章。

要点提示：①本关能够生产Human的新单位——龙鹰骑士（DragonHawk Rider）。这是一种新的空中单位，虽然攻击力不高，却有两个十分强大的技能——空气束缚（Aerial Shackles）可困住敌方的空中单位，并造成每秒40点的伤害，持续20秒。被困住的单位不仅不能移动，而且也不能攻击，所以龙鹰是空中高级单位（例如不死族的冰龙）的绝对克星；另一个技能乌云（Cloud）可让对方的防御建筑瘫痪，不过施展这个技能时龙鹰骑士不能移动。②开始不死族进攻时，外围每个基地都有两个战斗单位和两个工人，虽然基地无法挽救，但他们还是可以避免被白白杀死的。只要在不死族攻击到这些单位之前，将他们移动到基地外围。等敌人摧毁所有的建筑之后，这些单位就会自动回到中央的岛上，这对解决本关开始时的资金紧张还是有一定作用的。③在娜迦部队中有个比较特殊的单位，他的3个技能都非常出色——Crushing Wave相当于死亡领主Lv2的腐蚀蜂群，最高能造成多个单位共900点的伤害；Frost Bolt类似于山丘之王的风暴之锤，能在造成对方100点伤害的同时致晕5秒，并可攻击建筑；Summon Sea Element类似于大法师的召唤水元素，可用来吸引敌人火力；④维斯琪的技能如下：Forked Lighting可同时对多个地方单位进行闪电攻击；Frost Arrow可让维斯琪的攻击具有让敌人减速的效果；Mana Shield可让维斯琪用魔法保护自己免受伤害。

第三章 达拉然的地牢

两天后，在达拉然的魔法地牢里，卡尔塞斯和他的手下等待着最后的死刑裁决。这时维斯琪从地下河悄悄潜了进来，迅速杀死了2个守卫，打开关押卡尔塞斯的牢笼。维斯琪告诉卡尔塞斯可以走一条黑暗道路获得自由。"在这个上面的城市有个通往另一世界的大门。"卡尔塞斯："是的，我知道。是巫妖王、克尔苏加德打开的将阿克蒙德



维斯琪再次卖人情给卡尔塞斯。

带到这个世界的大门。"维斯琪："是的，我的主人尤迪安在大门的另一端等着我们。带领你的人们去投靠他，他将为你们带来新的命运，他将满足你们对魔法的渴望。"卡尔塞斯万般无奈之下，只好选择与恶魔为伍的道路。

主线任务：①解救被囚禁的血精灵军官。一共有4位，在地图上都有标记，只需要打破魔法牢门就可救他们出来。另外还有一些没有标记出来的牢笼，打开之后也会获得新兵力的加盟；②杀死监狱官凯撒。当救完军官后，就可在地图的右上部分见到凯撒。集合之前获得的单位，加上两个英雄的力量，获胜非常容易。

支线任务：地下迷宫里隐藏着在燃烧军团入侵时被杀的大法师的灵魂，找到并超度他们。在地牢地上会出现一些闪亮的神符，让自己的任何一个单位站在上面就能让神符发出光芒。每种颜色的神符一般都有两个，同时让两个单位站在上面就能打开机关大门，大法师所在的房间门都需要如此



这个神符后面的密室里面有很多不错的宝物。

打开。每杀死一个大法师就可获得法师戒指的一部分，组合在一起能得到一个非常出色的物品。

隐藏地点：在地图正下方的中央，会出现3只绵羊困在魔法牢笼中，牢笼外面有3块可踩下的地板。依照上、下、中的顺序踩下地板就能打开上面的门。在房间里触发一个问号样子的东西就会出现激活隐藏关的提示，等第三章结束之后就可进入暴雪特别制作的一个隐藏战役。

要点提示：①拯救出来的血精灵军官和破法者一样拥有魔法免疫属性，使用烈焰冲击时完全不用担心对他们的误伤；②这个任务的难点在于红色和青蓝色的神符。红色神符中的一个很容易发现，另一个隐藏在地图中上部，需要穿过位于地图中间的地洞才能到达。这个地洞入口闪着光芒，虽然看起来和墙上的装饰效果类似，但却能进入。进入之后，所有单位就会被自动传送到地图中上部分的红色神符处。青蓝色的神符一个在地图中上部无法进入的房间入口处，另一个在地图中部靠右侧的墙角位置，而且被蘑菇挡住，需要卡尔塞斯利用烈焰冲击烧掉蘑菇才过去。进入青蓝色房间之后里面有很多非常好的物品，注意收集；③在很多大门的入口旁都会有个警报器（Lever），敌人见到你后就会攻击这个警报器。一旦警报器被打坏，就会出现一些额外的敌人，所以要尽可能避免这种情况。卡尔塞斯的放逐技能可暂时剥夺那些攻击警报器的士兵的物理攻击能力，可有效避免警报器被破坏。



鼠标所指的洞穴是可以进入的。

隐藏关：穿越

过了一会儿，在达拉然的巷道里，卡尔塞斯和维斯琪正准备逃离。维斯琪打开了传送门，卡尔塞斯的工程师则修建防御塔。卡尔塞斯："干得好，维斯琪。假如我们能建起足够的防御塔，就可坚持到我的族人们都顺利离开了。"

主线任务：喜欢玩《魔兽争霸Ⅲ》自定义地图的玩家一定都知道Tower Defense型地图，就是敌人会努力穿越玩家控制的地带到达目的地，而玩家只能通过建造防御塔阻止敌人前进。建造防御塔的资源一方面通过杀死敌人得



进入之后就能看到另一个红色的神符。

到，另一方面收集敌人死后掉落的金币收集。只要不停地建造防御塔，就能顺利完成任务。任务完成后，维斯琪和卡尔塞斯也进入传送门，并将传送门关闭，加理瑟斯再也没有任何办法阻止卡尔塞斯了。

插曲：边境之地

经过几个小时的跋涉，卡尔塞斯和维斯琪终于来到边缘之地，他们站在一块高地上审视着边缘之地红色贫瘠的土地。维斯琪："这个破碎的世界叫边缘之地，是兽人的故乡Draenor残留的部分。现在我们必须在这个世界的废墟中寻找我的主人。"卡尔塞斯："好吧，事实上我也很想早点见到尤迪安。如果他能满足我们族人对魔法的渴求，我将十分愿意为他服务。"



暴雪精心设计的Tower Defense战役。

第四章 搜寻尤迪安

经过3天徒劳无功的搜寻。卡尔塞斯和维斯琪终于认识到，他们已在破碎、荒芜的地狱火半岛迷失了方向。不过顺着维斯琪的感觉，他们发现了一个暗夜精灵的基地。卡尔塞斯："是守护者玛维，这一定是她带着手下来追寻尤迪安的。看那里，尤迪安已被关进笼子里，暗夜精灵一定是要把他带到基地中去。"维斯琪："我们一定要在他们到达之前把尤迪安拯救出来。"

主线任务：①恶魔争夺战。这一关简直可以用拔河来形容，双方争夺的焦



回忆人类和兽人在边缘之地的战争。

点就是尤迪安的囚车。你要配合基地里的增援部队（唯一的遗憾是这些部队无法控制）将玛维杀掉，这样囚车就会在你的掌握之中了，不过复活之后的玛维还会继续抢夺囚车的控制权。在地图左下有雇佣兵商店，你可以招募一些部队一起作战；②保护尤迪安的囚车返回血精灵基地。当你得到囚车的控制权后，就会自动出现这个任务，你需要保护囚车，不要被玛维抢到控制权。

要点提示：如果在第三章完成了隐藏关任务，那么这一关将有个熊猫酿造师帮助你。熊猫酿造师是个力量型英雄，还拥有不俗的魔法技能，终极技能可分身成3个拥有不同能力的幻影，并且



尤迪安莫名其妙地被抓住了。

只要最后有一个幻影存活，即可复原。

插曲：尤迪安的任务

几个小时之后，在尤迪安的营地中，卡尔塞斯王子终于见到以前的恶魔猎手，并寻求他的帮助。尤迪安对卡尔塞斯说起他的计划：几个月前，当燃烧军团在Hyjal山被打败之后，尤迪安见到燃烧军团的最后一个恶魔领主基尔加丹（Kil'jaeden）。由于巫妖王的背叛，基尔加丹将他封印起来，然而巫妖王仍然生存在Icecrown的冰封王座中，因此基尔加丹要求尤迪安去毁掉冰封王座，以彻底打倒巫妖王。于是尤迪安在达拉然尝试使用萨格拉斯之眼融化Icecrown周



尤迪安原来是在执行燃烧军团最后恶魔领主的命令。

围的冰带，“可那个法术却被暗夜精灵打断了。”尤迪安说：“法术失败后，为了躲避基尔加丹的愤怒，我来到这个不毛之地。现在，我必须将基尔加丹的手下麦哥瑟里登（Magtheridon）从这里清除掉。”

第五章 深渊之门

2天后，在边缘之地（Outland）荒芜的草原上，尤迪安和卡尔塞斯准备攻击麦哥瑟里登的空间传送门。尤迪安：“麦哥瑟里登每天都在引诱大量的恶魔穿越传送门，我们要找到所有的传送门并关闭它们，然后再去对抗麦哥瑟里登的黑暗城堡，并将边缘之地掌握在我们的手中。”

主线任务：关闭4个空间之门。每个空间之门都需要尤迪安在能量圈内站3分钟来关闭，在这3分钟内，必须保证尤迪安不被杀死。而且一旦尤迪安开始关闭空间门，他就无法停止下来并参与战斗。在尤迪安关门的同时，传送门内会涌出大量敌人，所以要做好充分的准备。

支线任务：摧毁橙色兽人的村庄。在关闭第一个空间门后，就会出现这个任务。达拉内尔（Draenei）族长期与兽人交战，如果你帮助他们击溃兽人，那么他们将站在你这一边，帮助你对付兽人。达拉内尔的村庄在你的基地下方，橙色兽人的基地在地图右下方，摧毁后还可建立自己的分基地。

要点提示：①这关虽然能生产人类和娜迦两个种族的单位，但还是建议以娜迦的单位为主。新的娜迦空中单位Couatl能在战斗的同时自动驱散不良魔法效果；②在尤迪安关闭传送门之前可在他周围集结大量兵力，也可先建造一些防御箭塔辅助战斗；③地图上、下和右方都有兽人基地，上面和右侧的兽人基地会经常派部队来攻，可集中兵力摧毁这些基地，并建立基地采集资源。

第六章 边缘之地领主

几个小时后，在麦哥瑟里登黑暗城堡的外面，尤迪安集合他的部队准备发起最后的进攻。这时达拉内尔族的阿卡玛（Akama）带着部下前来投靠，“我们达拉内尔族和兽人以及他们的邪恶领主斗争很多代了，现在终于能结束了。尤迪安大人，我们将听从您的命令。”说罢，阿卡玛带领着手下潜入黑暗城堡，并破坏了入口处的防御工事。

主线任务：①杀死两位领主。这关比较复杂，维斯琪带领娜迦从水路进军，而尤迪安和卡尔塞斯以及阿卡玛从正面突入。作战中要注意：阿卡玛的部队在不攻击时可自动隐形，所以



残忍的边缘之地之主麦哥瑟里登。

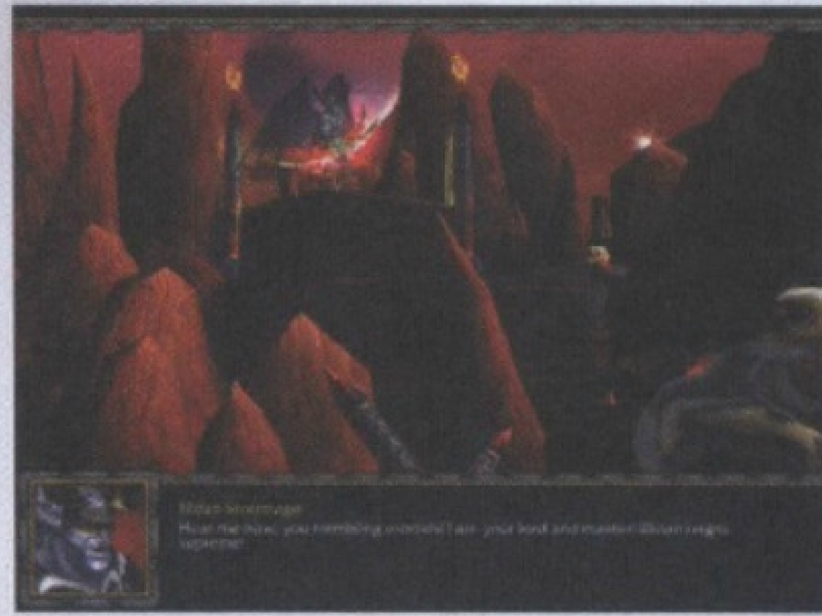
要利用这一点秘密潜入并破坏沿途的防御工事。在战场上要注意收集资金，然后生产适量的兵力辅助进攻；②麦哥瑟里登是边缘之地的主人，现在尤迪安将要取代他了。当完成本关第1个任务后，地图中间的一扇门就会自动打开，里面就是麦哥瑟里登，门前有个生命泉水，进去之前先恢复一下HP。再次让阿卡玛的部队潜入，打掉最后一个能量之石，这样就没有机械炮塔了，然后安心地让大部队都冲



具有隐身技能的阿卡玛对进攻黑暗城堡有很大的帮助。

进去吧。麦哥瑟里登虽然顽强，但在我方4个英雄、近100人口的兵力围攻下，瞬间就灰飞烟灭了。

支线任务：①关闭4个发动机。这



尤迪安成功地统治了边缘之地。

是完成主线任务时所必须完成的，4个能量宝石在地图上都有所标记，派阿卡玛的影子部队去破坏就可以了；②在地图左侧正中央的一扇门后有4辆投石车，杀光守卫就可让他们加入我方。

尾声：基尔加丹的命令

正当尤迪安得意的时候，一股强大的火焰风暴将黑暗城堡包裹起来，风暴汇集在一起形成基尔加丹恐怖的高大身影。基尔加丹：“白痴的杂种，你没有按照我的命令摧毁冰封王座，而且还试图到这个不毛之地躲避我，尤迪安，你比我想象的要狡猾得多。”尤迪安：“基尔加丹，我只是被阻碍了，所以我来到这里集结更多的部队。我承诺过你，冰封王座一定会被摧毁的。”基尔加丹：“嗯，你集合的这些部队看样子有点保证，我给你最后一次机会，尤迪安，摧毁冰封王座，否则你将面对我永恒的愤怒！”说罢，基尔加丹就像风一样消失了。尤迪安：“看来躲在这里也不是什么英明的决定。现在，这个任务是必须去完成了。”他率领着娜迦和血精灵族的部队，继续去履行他对恶魔领主的承诺……



尤迪安还是没能躲过基尔加丹的追击。

第一章 阿尔塞斯国王



诅咒者的遗物

在洛丹伦（Lordaeron）首都靠近王宫花园的废墟，阿克蒙德手下的恐惧魔王们正商量着他们军团的下一步计划。突然阿尔塞斯（Arthas）冲了进来，“恶魔们，你们的主人已被打败，燃烧军团也被消灭，你们的死会让一切都完美。”恐惧魔王见势不妙，赶紧使用传送术跑掉了。这时黑暗射手西尔瓦娜斯（Sylvanas Windrunner，）和亡灵巫师克尔苏加德（Kel'Thuzad）急忙从树丛中走出来，迎接他们的主人。克尔苏加德：“我就知道你会回来的，阿尔塞斯王子。”阿尔塞斯：“是的，但在这片土地上，你应该改称我为国王。现在，为了这个国家的安全，我们需要剿灭剩余的最后人类。”克尔苏加德：“但是，我的国王，人类已经开始放弃他们的村庄，准备逃到峡谷里去。一旦让他们进入深山，再想剿灭就很难了。”阿尔塞斯：“那么我们就在他们逃跑之前杀死他们！”



无知的恐惧魔王。



从这里开始阿尔塞斯的力量开始衰退。

主线任务：①杀死人类的难民，摧毁人类居住的9个村子，逃脱的难民不能超过20个；②杀死3个圣骑士，但如果只单纯杀死圣骑士，他们还可利用中央的祭坛复活，所以要完成这个任务其实需要摧毁地图中央的3座祭坛。

本关开始时，阿尔塞斯、克尔苏加德和西尔瓦娜斯各守住一个出口，逃脱的难民将按照阿尔塞斯、克尔苏加德、西尔瓦娜斯的顺序依次尝试逃脱。每个方向的出口都有能生产一定兵种的建筑，阿尔塞斯能生产憎恶和食尸鬼，克尔苏加德能生产食尸鬼和亡灵巫师，西尔瓦娜斯能生产女妖和食尸鬼。首先三方面都要积攒兵力，阿尔塞斯主要生产憎恶，克尔苏加德主要生产亡灵巫师，西尔瓦娜斯主要生产女妖。这里西尔瓦娜斯的兵力相对较弱，所以要用女巫尽可能地占据敌人。派幽灵侦察周围的情况，看到人类（Human）的单位后就派女妖去占据。这样三方面都积攒了一定兵力之后，可有两个方法完成任务：第一是利用时间差，比如阿尔塞斯刚刚阻挡了一批难民逃跑，那么在西尔瓦娜斯方向阻挡之前是不会再有难民从这个方向逃逸的。此时阿尔塞斯就可利用这段时间消灭一个村庄，然后再赶回村口继续防守即可。3个方向都如此循环进行，摧毁所有的村庄后，就不会有难民向外逃跑了，再集中兵力摧毁中央的3座祭坛就可以了。还有一种方法就是利用开始敌方护送难民兵力不强的时候，在每个方向只留下少量食尸鬼防守，而集中3个方向的兵力先摧毁中央祭坛，再开始摧毁村庄，这样没有祭坛的人类圣骑士就不会阻拦你摧毁村庄，任务执行起来也就容易得多了。

在执行任务的过程中，阿尔塞斯突然感到莫名的痛苦，突然他看到冰封王座中的巫妖王，他听到巫妖王的声音：“危险即将来临，力量已开始衰退，时间不多了（从这里开始原本Lv10的阿尔塞斯就会慢慢降低等级，这将给后面完



远在冰封王座的巫妖王。

成任务增加一定的难度）。”当任务结束后，痛苦又再一次向阿尔塞斯袭来，巫妖王的声音再次响起：“是我，巫妖王。冰封王座面临着危险，你必须立刻回到诺森德来。”阿尔塞斯对克尔苏加德说：“快将我带回首都，之后我将有一个漫长的旅途。”

要点提示：西尔瓦娜斯是黑暗射手，她的技能有：静寂（Silense）能让敌方的英雄和魔法部队暂时不能施展魔法；黑暗之箭是一种自动施展的魔法，能在敌人死后召唤出一个骷髅辅助作战；吸取生命（Life Drain）能缓慢吸取敌人的生命补充自己的HP；终极技能媚惑（Charm）能永久性地控制1个敌方或中立单位。

插曲：分裂的王国

第二天晚上，在提瑞斯诺尔沼泽的某处，女妖西尔瓦娜斯赶往参加一个秘密会议，会议的对方竟然是为燃烧军团服务的3个恐惧魔王。他们已经发现了巫妖王的力量正在衰退，而阿尔塞斯的力量也将跟着衰退。西尔瓦娜斯述说了自己对阿尔塞斯的仇恨，她同意帮助恐惧魔王发动一场政变，将阿尔塞斯推翻。西尔瓦娜斯走后，恐惧魔王巴那泽尔（Balnazzar）说：“就我个人而言，我不相信她，她的心仍然是精灵，她是不会和我们站在一边的。”恐惧魔王法理玛瑟斯（Varimathras）：“不要急，她对阿尔塞斯的仇恨最终将为我



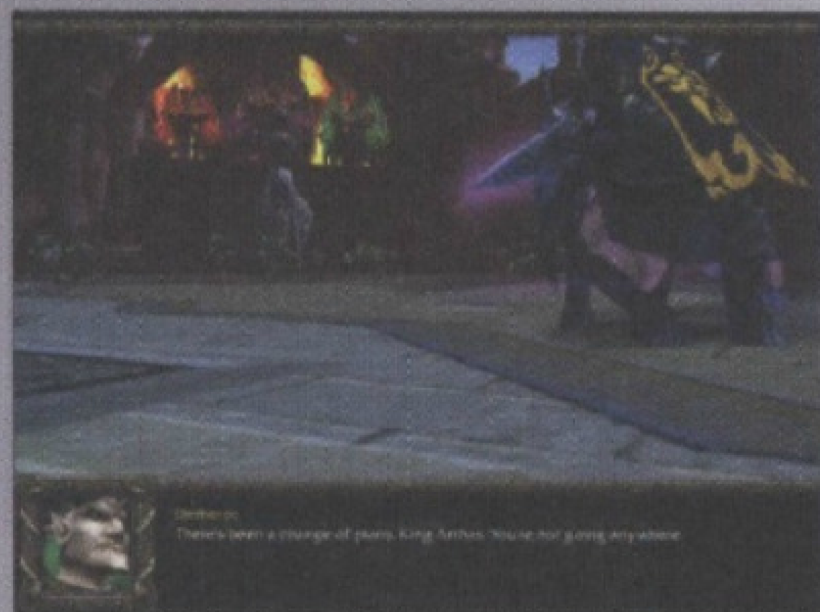
恐惧魔王和西尔瓦娜斯密谋推翻阿尔塞斯。

们服务。”

第二章 迁离洛丹伦

第二天清晨，在洛丹伦王宫的广场上，阿尔塞斯和他最得力的手下克尔苏加德讨论着Lick King的警告。阿尔塞斯：“巫妖王警告我，如果再不迅速赶到诺森德，一切都会失去的。”克尔苏加德：“不用担心，我的国王，出发的所有准备已经就绪，船就在港口待命，而且……”突然，恐惧魔王出现在他们面前，阿尔塞斯陷入敌人的包围之中。

主线任务：将阿尔塞斯带到城市的脱出点。这个脱出点就在地图最上方，沿途能遇到一些友军加盟并得到很多高



阿尔塞斯陷入恐惧魔王的陷阱。

级物品。最后到达脱离点之前有一个Boss级的憎恶，要利用Nec召唤骷髅吸引他的注意力，然后群殴他就可轻松取胜了，而后打破城门（City Gate）就可到达脱出点。任务结束后，阿尔塞斯一行在城门口遇到西尔瓦娜斯派来的女妖，她们说是奉命来保护国王过河的。

支线任务：营救投尸车。投尸车就在地图的左中位置，杀死守卫并打开牢笼就可将它们救出来，它们可帮助我军对付陆上遇到的防御建筑。

要点提示：本关有不少小机关，虽然与任务没有关系，但都隐藏着不少高级物品。入手的具体方法过于繁琐，但并不是很难，所以这里就不再赘述了。其中复苏法仗（Staff of Reanimation）能从尸体上复活一个最高等级的单位帮你战斗，这对于以后的战斗很有帮助。

插曲：西尔瓦娜斯的告别

阿尔塞斯跟随着女妖渡过河流，来到提瑞斯诺尔（Tirisfal）沼泽。来自巫妖王的痛苦再次袭来，就在这种痛苦还未消失时，阿尔塞斯一行人突然遭到西尔瓦娜斯部队的袭击，一支冷箭射中了阿尔塞斯。阿尔塞斯想要反抗，无奈身体已不听使唤了。西尔瓦娜斯：“那是我为你特别制作的一支箭，你的身体已经麻痹了，这种痛苦相比你带给我的来说只是一点点。”就在这个紧急时刻，克尔苏加德赶来，击退了西尔瓦娜斯，并将阿尔塞斯送到港口。阿尔塞斯：“你真是我最忠实的朋友，克尔苏加德。我不知道未来会怎样，甚至不知道我能否回来，但我希望你能帮我照顾这片土地，这是我继承的遗产。”克尔苏加德目送阿尔塞斯远去的身影说：“我会的，阿尔塞斯，我会的。”

第三章 黑暗女士

2天之后，西尔瓦娜斯在她的营地中，想到自己虽从巫妖王的控制下获得了自由，但仍然是个不死族怪物，为此她感到十分苦恼。

这时恐惧魔王法理玛瑟斯突然从传送门中走了出来，他要求西尔瓦娜斯加入恐惧魔王的阵营，却遭到断然拒绝，看来又到了用武力说话的时候了。

主线任务：摧毁红色不死族基地。红色的不死族基地在地图的右上角。本关西尔瓦娜斯只能生产一些初级单位和女妖，所以无法直接进攻法理玛瑟斯的基地。开战以后，法理玛瑟斯会不停地来进攻，可利用女巫占据这些前来进攻的单位积攒兵力。当完成支线任务后，还可得到两股势力的帮助，能雇佣能力不错的雇佣兵。在积攒足够的兵力之后再进攻法理玛瑟斯的基地。本关西尔瓦娜斯能升到Lv6，终极技能媚惑在战斗中非常有用，可控制冰龙这样女巫无法占据的单位。完成任务后，法理玛瑟斯为求活命表示愿意效忠于西尔瓦娜斯。

支线任务：①控制食人魔首领的意志，让他们为西尔瓦娜斯服务。探索地图左侧就可发现一些食人魔，然后就会触发这个任务。在接触食人魔首领的路上会遇到很多食人魔，用女巫占据它们是比较好的选择；②控制强盗首领，让他们为西尔瓦娜斯服务。在地图中央聚集着很多强盗，用女妖占据强盗首领后，这些强盗就会帮我军战斗，同时也能在地图中间的雇佣兵营地中雇佣他们。



贪生怕死的法理玛瑟斯。

要点提示：①本关能建造不死族的新防御塔——冰塔。这种防御塔的攻击力很低，但能减缓敌人的移动速度。配合原有的防御建筑效果非常不错；②本关还可生产新的不死族单位——黑耀石雕像。这是不死族新的辅助单位，它的两个技能分别能为战场上的多个单位补充HP和Mana。在它的辅助下，女巫就能迅速积攒足够的Mana使用占据技能；③在完成支线任务时，打开通往占据目标的通路（食人魔是石块，强盗是大门）后，可派几个女巫不理会其他单位的进攻，直接占据首领。一旦首领被占据，原有攻击你的单位就会自动变成你的部队，省去再次雇佣的花费。

第四章 回到诺森德

3个星期后，阿尔塞斯的船队终于抵达诺森德南方冰冷的海岸，在这里遇到了一小股血精灵战士，在地穴领主阿诺拉克（阿诺拉克）的帮助下很快就将他们消灭了。

主线任务：摧毁精灵族基地。战斗开始后集中兵力，先在起始的岛上杀死一些野生怪物，并收集掉落的宝物。之后就可利用两艘运输船登上血精灵所在的陆地了。血精灵的基地内并没有什么兵力，任务可轻松完成。正当阿尔塞斯感到得意的时候，卡尔塞斯出现在他面前，“这一小股只是我们的侦察部队，想要打败尤迪安大人的部队就不会这么容易了。”卡尔塞斯说，“我们的力量非常强大，现在已经快到Icecrown了，你来不及救你的巫妖王了，等待着你的惩罚吧，阿尔塞斯。”说罢，卡尔塞斯便消失得无影无踪。就在这时，巫妖王的声音再次在阿尔塞斯的脑海中响起：“快一点，我的敌人已经很靠近了，我们没有时间了。”看着阿尔塞斯痛苦的表情，阿诺拉克急忙问道：“你没事吧，阿尔塞斯。”阿尔塞斯：“没事，我的力量又变弱了。他是对的，我们恐怕不能及时赶到Icecrown了。”阿诺拉克：“我们必须选择另外一条路了，死亡骑士。古代被破坏的王国Azjol-Nerub就在我们脚下，那里有一条通往Icecrown的捷径。虽然这条路比较危险，但能让我们及时赶到Icecrown。”于是阿尔塞斯在阿诺拉克的指引下前往那条捷径的路口并杀死了那里的守卫，阿诺拉克：“这个通道可能很危险，但值得我们去试试。”阿尔塞斯：“好，让我们走吧。”



巫妖王派来帮助阿尔塞斯的地穴领主阿诺拉克。

支线任务： 杀死蓝龙Sapphiron。建议首先完成这个任务，完成之后可得到一个让英雄使用乌云魔法的物品，同时阿尔塞斯还会将Sapphiron变成一个特殊的冰龙单位。

隐藏地点： 到达地图最左边后往下走，打死一些冰熊后，会看到一些碎石阻挡道路，接近之后这些碎石就会自动塌陷。顺着树林向里走，就能看见一扇大门，接近大门后会出现一段动画，里面有个企鹅之王，它会给你件不错的物品。

要点提示： ①本关的地穴蜘蛛拥有遁地技能，可以躲避攻击，并能增加生命恢复速度；②地穴领主阿诺拉克的技能有：穿刺（Impale）能将多个敌人顶到空中，落下来造成伤害和几秒钟的眩晕。刺盾（Spike Carapace）是被动技能，能反弹敌人的部分攻击，并为地穴领主带来几点防御等级的提升。腐尸甲虫（Carrion Beetles）是从尸体上召唤出来的一种甲虫，最多能召唤6个，高等级的甲虫还有遁地技能。终极技能蝗虫蜂群能对地穴领主周围多个单位进行持续伤害，而且可将这些伤害转为补充地穴领主的HP。

第五章 恐惧魔王的失败

与此同时，在那块被诅咒的土地上，法理玛瑟斯将西尔瓦娜斯直接带到恐惧魔王德赛洛克（Detheroc）的基地外，"德赛洛克控制了最后剩余的人类，让他们驻守在外围，自己的部队在基地深处。"法理玛瑟斯说，"以你现在聚集起来的部队，直接攻击就等于是自杀。"西尔瓦娜斯："我当然不准备直接攻击，我的女巫将占据那些意识薄弱的人类，然后让他们帮我们打开大门。"于是西尔瓦娜斯派出了几个女妖，占据外出巡逻的几个人类士兵的意识，这些士兵顺利混入德赛洛克的基地。夜晚，在所有人都熟睡时，西尔瓦娜斯和法理玛瑟斯偷偷潜入德赛洛克的基地。

主线任务： ①杀死睡眠中的敌人。潜入后，敌人都处于睡眠状态，如果不是直接攻击他或他身边的单位，敌人是不会醒来的，所以可利用这段时间将敌人的有生力量逐个歼灭；②通过在上个任务中对敌人的打击，已经大大削弱了敌方实力，现在就可一举歼灭加理瑟斯和德赛洛克的基地了。当德赛洛克被杀死后，施展在加理瑟斯等人身上的魔法便自动解除了。西尔瓦娜斯要求加理瑟斯帮她消灭最后的恐惧魔王巴那泽尔，而她则将帮助加理瑟斯夺回失去的土地。"好吧，我集合我的部下在城门外等你。"说罢加理瑟斯带领手下离开了。法理玛瑟斯："什么，你要把土地还给他？"西尔瓦娜斯："当然不会，人类将会面临一个简单的终结。"

要点提示： 本关能控制恐惧魔王法理玛瑟斯，虽然他们和不死族的恐惧魔王看起来没什么区别，但在魔法技能上却有所区别。法理玛瑟斯的技能有：火雨（Rain of Fire）类似人类大法师的暴风雨技能，能持续伤害一定区域内的敌人。催眠（Sleep）、吸血光环（Vampiric Aura）则和死亡领主的技能一样。终极技能毁灭（Doom）可释放在任何一个单位的身上，被释放了这个技能的单位会迅速减血死亡，然后变成Doom Guard。Doom Guard能使用驱散、残废、践踏、火雨等技能。

第六章 洛丹伦的新势力

第二天，在洛丹伦首都的郊外，西尔瓦娜斯和她的盟友准备开始进攻巴那泽尔坚固的防御阵地。西尔瓦娜斯："加理瑟斯，当你从后面攻击时我将带领我的部队从正面进攻。"加理瑟斯："不错的战略，女士。只要能将我的首都收复回来，用什么样的战略都可以。"西尔瓦娜斯："那好，让我们一起进攻吧。"

主线任务： 摧毁巴那泽尔的基地。



自大无能的加里瑟斯终于被杀。

当战斗结束后，法理玛瑟斯在西尔瓦娜斯的逼迫下无奈杀死了他的同类巴那泽尔。而后那个自大、无谋的加理瑟斯元帅也被法理玛瑟斯杀死了，连尸体也被食尸鬼吃了个精光。西尔瓦娜斯："这个城市是我们的了，我不再是不死族的一员了。从今以后我们将会被人所熟知，我们终于找到在这个世界上生存的道路，谁敢阻拦我们，我绝对不会让他有好下场。"邪恶再次笼罩着洛丹伦的废墟。

第七章第一部分 深入地下蛛网洞穴

阿尔塞斯和阿诺拉克连续走了好几个小时，来到地下通道的入口时，突然出现了一些矮人。阿尔塞斯："Muradin的矮人，不可能，他们不是死光了么？"矮人："在你杀死Muradin之后，我们的确遭受了灭顶之灾。但在我们的领袖Baelgun的带领下，我们躲进这个城市的废墟中生存了下来，我们绝对不会让你们进来的。"说罢矮人开始向阿尔塞斯等人发动攻击。阿尔塞斯："没时间陪你们玩游戏了，Sapphiron（冰霜巨龙），攻击！"在Sapphiron的攻击下，矮人躲进地穴之中，阿诺拉克和阿尔塞斯也跟着矮人进入了地下通道。

主线任务： 杀死Baelgun，并用掉落的钥匙打开通往古老王国的大门。这关难度并不高，但要想完成支线任务还需仔细将地面上的木桶和木箱一个个打破，苦苦搜寻。注意保护好投尸车，它在打开一些通路时是必要的——当遇到无法打开的通路时，就用投尸车攻击门旁边的炸药桶，门自然就会被炸开。在Baelgun临死前，他告诉阿尔塞斯地底下可怕的东西将被释放出来，它所产生的地震将会让这个洞穴坍塌。而当阿诺拉克和阿尔塞斯打开通往古老王国的大门之后，果然感受到这种危胁。但无论如何，现在只能继续前进了。

支线任务： 地图上有5处金子，将他们全部收集即可，这些资金将会保留到最后的决战中。

第七章第二部分 被遗忘的力量

阿诺拉克："我们已经进入古老王国的内部，阿尔塞斯。小心一点，我怀疑矮人们仍然躲藏在某个地方。"

主线任务： 找到古老王国的出口，杀死被遗忘的东西。这一关难度也不

大，就是在那个充满蜘蛛卵的房间中可能会损失一点兵力。注意在杀死蜘蛛的同时摧毁那些蜘蛛卵就可以了。打最后Boss时，让阿诺拉克释放终极技能，然后阿尔塞斯不断地使用周围的神符辅助即可。

支线任务：①一些地穴蜘蛛被抓住了，我们需要把它们释放出来。注意这些蜘蛛都是受伤的，一旦接触就会受到敌人攻击。所以要先控制它们遁入地下，然后再让阿尔塞斯为它们补血；②地图上隐藏了5处金子，把这些金子都收集起来。这一关的金子主要都藏在蜘蛛卵里，只要肯花点功夫，就能全部找到。

第七章第三部分 通往上层王国的通道

过了一会儿，阿诺拉克和阿尔塞斯来到上层王国的入口，突然间大地开始晃动，部分隧道的顶部开始崩溃，落下的石块将阿尔塞斯和阿诺拉克分别堵在两个不同的地方。阿尔塞斯："整个通道都被堵死了，我没时间将它们挖通了，我要尽快找到其他出口。希望阿诺拉克和其他人也能生还。"在阿尔塞斯通过浮桥之后就可碰到阿诺拉克，原来阿诺拉克一行人在蜘蛛洞穴中躲过了地震。一行人继续前进，不一会儿便来到整个洞穴的出口。阿诺拉克："这里就是出口，我们只要走出这里就到了Icecrown冰带的下方了。"

主线任务：从上层王国中逃脱。这一关有一定难度，有10分钟的限制。特别是开始的两个机关，都需要看准时间再过。实在没信心就把地上的那个大血瓶带在身上，半途中补充一次，接下来需要将维持能量墙的宝石破坏掉才能前进。

支线任务：收集金子。虽然只有3处需要收集，但由于本关有时间限制，所以还是要抓紧一点。

插曲：高潮

数个小时之后，靠近Icecrown冰带，阿尔塞斯和阿诺拉克终于到达不死军团的要塞内，而尤迪安和他的手下也刚刚抵达冰封王座附近。阿尔塞斯再次听到巫妖王的声音："阿尔塞斯，我的勇士，你总算来了。在我的牢狱——冰封王座内有个缺口，我的力量正从那里流出，这就是我力量不断衰弱的原因。"阿尔塞斯："但这是怎么发生的呢？"巫妖王："你手上的那把神秘宝剑——霜之哀伤，曾经也被封存在冰封王座中。是我将它拔出并放到雪原上的，因为我相信它会将你引领到我这里，正如我所设想的那样，它做到了。但我们现在面临着很大的危险，我的创造者——恶魔领主基尔加丹已派他的手下来试图毁灭我。如果他们在你之前到达冰封王座，一切都完了，包括整个不死军团。去吧，我的战士，我将尽我所能给你最大的力量。"巫妖王的声音消失后，阿尔塞斯衰弱下去的力量恢复了，"我知道我们现在应当去干什么了，现在是我们永远结束这个游戏的时候了。"

第八章 火与霜之协奏曲

片刻之后，在不死军团的要塞内，阿尔塞斯和阿诺拉克正在商讨着下一步的行动。阿尔塞斯："时间不多了，我们必须抢在尤迪安之前进入冰封王座。"阿诺拉克："王座的密室位于这座冰封峡谷的中心，要想开启它必须先解开它周围4座石塔的封印。尤迪安的手下已经控制并解开了2座石塔的封印，我们必须把他们击退并夺回那两个封印。"

主线任务：在尤迪安之前打开4个石碑上的封印。这是整个《冰封王座》剧情中的最后一关，所以有一定难度。尤迪安的基地在地图的最右上方，左上是卡尔塞斯的血精灵基地，右下是维斯琪的娜迦基地，他们都会不断地前来进攻我方基地。本关资源比较丰富，每个石碑旁边都会有个金矿，所以可以在1个已控制的石碑旁边建立基地，通过大量的防御建筑减缓尤迪安夺取封印的时间。另外3个封印可先让给尤迪安，当尤迪安来夺取这最后1个封印时务必要将他杀死，在他复活的那段时间里，就可集中兵力把卡尔塞斯和维斯琪的基地消灭掉，然后再依次夺回所有的封印。

要点提示：①开始建立基地时，旁边有两个牺牲骷髅（Sacrificial Skull）能够首先在基地周围制造一片腐尸之地，不必等城镇建好之后再建造其他建筑；②本关阿尔塞斯的能力已经恢复，可在战斗中获得经验值而升级到Lv10，阿尔塞斯将对整个战局起到很大的作用。


准备最后一战的尤迪安。

最终曲：漫长的旅途

在阿尔塞斯的努力下，密室终于被打开了，而尤迪安仍试图冲向密室，阿尔塞斯拦住了他。怀着不同信念的阿尔塞斯和尤迪安站在风雪中打量着对方，突然阿尔塞斯挥起霜之哀伤，用力砍向尤迪安。尤迪安虽然努力挡住了这一击，但已被阿尔塞斯可怕的力量所震慑。双方激烈地缠斗了数个回合，最终一代枭雄，不断追求最强力量的尤迪安还是永远地倒下了。获得胜利的阿尔塞斯看都没看雪地上尤迪安的尸体一眼，大步走向冰封王座。

尾声：刺客

阿尔塞斯沿着密室内铺满积雪和寒冰的阶梯缓步走到囚禁巫妖王的封印面前。巫妖王："来吧，归还这把霜之哀伤，将我释放出来吧。"阿尔塞斯用力挥舞起霜之哀伤砍在冰封王座之上，顿时整个冰封王座都被打得粉碎，蕴涵着巫妖王所有力量的头盔掉了出来。阿尔塞斯捡起它，缓缓带在了头上。当阿尔塞斯再次睁开眼睛时，他已获得了巫妖王无穷的力量。巫妖王："现在，我们合二为一了"。Icecrown的万年冰带已完全崩塌，只剩下中央支撑王座的塔状阶梯。王座上面坐着不死军团新的王者，正孤独地望着这个正在崩溃的大地……



兽人战役 多洛特的成立

兽人的战役独立于主线剧情之外，因此就没有什么恢宏的情节了。笔者在这里主要介绍一下各个任务的内容和完成任务的要点。由于这部分战役Blizzard并未制作完毕，相信官方还会继续补充新的战役。在这个战役中，怪物会定时刷新，永远也杀不完，所以可像一般RPG那样反复练功来提高级别，怪物的级别将随你级别的提高而提高。如果你的英雄死亡，可在复活石里复活，这些复活石在微型地图里用绿色方块标记。英雄除了可升级技能外，还可提升

本身属性（Attribute Bonus），每级增加3点所有属性，最多4级。英雄的最大等级可以超过10级，但在第一章里，英雄的级别被限制在8级。注意，每个小地图之间的通道必须是两位英雄同时站在上面才可进入，其他兵种，如召唤生物、雇佣兵等都不可进入。

一、主线任务

死者的遗愿（Dying Wish）：Rexxar是一名流浪的驯兽师，有一天遇到被围困的Mogrin，他答应Mogrin将报告送到Thrall手中。你只需要沿路走，杀死一些小怪物之后，在不远处就可发现兽人基地。到了兽人基地之后，找到Thall就算完成任务了。

维持生计（Earning Your Keep）：在兽人营地内部找3个人说话，他们会告诉你如何完成任务，当你完成那3个任务后，再来向Thall汇报。Thall给了你一个存放物品的小箱子，里面可放6件道具，使用方法是用鼠标右键将道具拖入箱内即可。营地里的NPC头上有感叹号，走到他们身边就会接到任务。建议你一次接下所有任务，然后先完成地精工兵的那个，提升一些级别，再去完成另外两个。

鸟身女巫的威胁（Harpy Threat）：



包括熊猫陈在内的英雄三人组齐聚一堂。

在营地里的找到叫Nazgrel的狼骑兵，他要求你去杀掉一群鸟身女巫及他们的首领BloodFeather。敌人的位置在地图正中偏右，微型地图上有闪烁的标记。BloodFeather是个10级女巫，如果你打不过他，那么就多使用暗黑猎人的变形技能，把她变成一个小动物。消灭她后得到她的心脏，这是是件珍贵的道具，可使英雄的敏捷+10，建议给暗黑猎人装备。回到兽人基地后，找狼骑兵说话，他让你在武器店（在基地里的下方中央）里挑一件喜欢的道具——火焰手套（Firehand Guantlets）增加防御5点，并提高攻击速度20%；远古盾牌（Arcanite Shield）减少远程攻击70%的伤害，并增加防御5点；克剑盔甲（Bladebane Armor）提高附近友军1点防御（相当于1级的Devotion Aura），并增加英雄自身防御7点。

雷龙的药草（Thunder Herb）：在营地里找到叫Drek'Thar的先知，他希望你去地图左上的雷龙洞穴里采集6株药草来给他。当进入左上方的雷龙洞穴后，你会发现有一种红色的小花，一共有6个，全部找到就可完成任务。这个洞穴里的敌人都是雷龙，还有一个道具店，里面卖一些爪子，不推荐购买。这个洞穴的另一半现在还无法过去，找到6个之后出洞穴，回到基地，那个先知就会给你一个恢复药水，可在30秒内恢复英雄200点HP和75点Mana，最多使用5次——没什么大作用，卖掉换钱吧。

关闭隧道（Seal Tuunel）：在营地里找到1个地精工兵（他没有名字），他要求你进入地精洞穴，帮助地精们炸毁3根柱子，关闭那个隧道。该隧道在地图下部中央，微型地图上有标记。找到隧道后，让两位英雄同时站到入口处的彩色标记线上就可进入隧道，其他兵种（如召唤生物、雇佣兵）都不可进入，同样，在隧道里的雇佣兵也不可出隧道。进入隧道后，发现一些地精工兵在等待你的指令，同时还有一把小铲子，有15%的几率击昏敌人。分别在左上、右上、右下找到3处爆破点，派地精工兵前去爆破就可完成任务。出隧道回到基地，找地精说话，可得到伤害、防御各提高3点的手套及全体恢复的药水。

调查边境（Survey the Border）：当你完成了前面几个任务后，Thall会继续派任务给你。这次的任务是调查边境的前哨基地，你需要到达地图右侧中央的兽人基地。到了那里后，会从Gar'Thor接到1个支线任务，消灭附近洞穴里的野猪。穿过那个洞穴之后，就会发现一个地精望远镜，可观察到人类基地的动向，然后回去向Thrall汇报，该任务也算完成了。

二、支线任务

消灭野猪（Slay Quillboars）：这个任务从Gar'Thor那里接到，地图上有标记，进入洞穴之后，杀光里面的50头野猪就算完成任务，完成这个任务可得到1点额外技能的奖励。洞穴里的右下方还有一些其他怪物，杀死他们后可得到智力+2的书和1个毒球。



三位英雄受到大群凤凰的“热情招待”。

巫师的集会（Warlock Coven）：在Gar'Thor基地的下方，地图的右侧中央，你会发现一处废弃的兽人基地，里面有个快要死的萨满，他要求你去杀掉附近的巫师。这个任务有点难度，敌人比较强，所以建议你有5级再来完成。杀掉那批正在集会的巫师后，可得到恐怖遗物。然后回到那个萨满那里，他说心愿已了，也就归天了，留下一个萨满之爪，可增加伤害12点并附带净化（Purge）效果，可降低敌人速度同时对召唤生物给予75点的伤害，是件很不错的宝物，建议装备。

三、要点提示

目前能使用3个英雄。Rexxar是一个驯兽之王，主要技能有：Summon Misha可召唤出一头熊帮助作战，熊的能力随着技能的等级而提高，不过一次只能拥有一只熊帮助战斗；Summon QuilBeast能召唤出一只箭猪辅助，而且同时可召唤多只；Storm Bolt和山丘之王的同名技能类似，只是伤害值还要高一些；终极技能Stampede可召唤出一群野兽冲击敌对的目标。Rokhan是暗影猎手，主要技能有：Healing Wave可一次治疗多个己方单位；Hex能将对方的一个目标变成无法攻击的动物；Serpent Wand可在战场上放置多个可自动攻击的守卫；终极技能Voodoo Spirit其实和地穴领主的蝗虫蜂群一样。Chen Stormstout是熊猫人酿造师，主要技能有：Breath of Fire能用火伤害对方的多个敌人；Drunken Haze能降低敌人的移动速度和命中率；Drunken Brawler能有一定几率躲避敌人的攻击；终极技能Storm,Earth and Fire可让熊猫人分身为拥有不同技能的3个熊猫。另外还要注意要保证Rexxar和Chen Stormstout各拥有一个Orb，这样他们才能攻击空中的目标。P



很难说广井王子究竟是不是创造了一种传统，就好像盂兰盆节那样。《樱花大战》从太正的日本走到了巴黎甚至纽约，女孩子们也变得越来越国际化了。《樱花大战3》的故事依然是同降魔作战，主角大神一郎在保护城市的同时和花一样的队员展开浪漫的恋爱，这一系列每次都不外如是，但它依然魅力无穷。完全可以理解，谁不愿意莺围燕绕呢？

美女特攻队 樱花大战3 SakuraWars ～巴黎在燃烧吗～

■晶合实验室 古留根尾·我我神、水瓶·海蜇

大家一定都还记得在《樱花大战2》的最后，大神一郎奉命前往巴黎开始自己的留学生涯吧，此番大神一郎可不是去法国度假哟，究竟在巴黎等待着大神的将是怎样的命运呢？



总评 90	
制作	SEGA
发行	第三波
载体	CD×6
类型	策略
语言	中文/日文
环境	Win9X/ME/2000/XP
画面：	★★★★★★★★★
音响：	★★★★★★★★
操作：	★★★★★★★★★
娱乐：	★★★★★★★★★☆
剧情：	★★★★★★★★★☆
配置要求	CPU：PentiumⅢ 800MHz 内存：128MB RAM 显卡：32MB以上显卡 硬盘：3.11GB



战斗中触发的天使像事件。

第1话 欧洲的花之都

阴霾的天空笼罩着繁花似锦的欧洲名都——巴黎，伴随着一阵电闪雷鸣，举世闻名的巴黎圣母院教堂塔尖上出现了奇怪的景象：一簇火光燃过，一个貌似小丑的身影出现在那像是悬于半空中的塔尖上，口中念念有词，仿佛低吟着某种咒语企图复活什么。夜幕下沉睡的人们谁也不曾想到窗外的雷电正预示着一场惊世浩劫的来临……

太正十五年五月，一名外籍男子踏上了巴黎最大的火车站站台，经过一个月的长途旅行后，大神一郎终于来到这个梦幻之都。在上一代游戏中，大神与伙伴们一同战胜了黑鬼会的妖魔鬼怪，并受到各方面的肯定，此次到法国留学正是对他的嘉奖。虽然这里的一切都令大神感到好奇，但前往日本大使馆报到可是开始巴黎之旅的第一步。

刚走到日本大使馆门前，大神就遇到自己要找的联系人迫水典通大使。迫水大使因为有急事要外出，只能先把安顿大神的事情放后，不过他还是周到地取出身边携带的欧洲博览会特别招待券，待晚上回来再办理相关手续。大神也乐得先熟悉一下环境，机会难得，赶紧前往会场。在“未来蒸汽机车展”上，一辆失控的汽车向大神迎面冲来，虽然大神轻易地“避开”了（可提升艾莉卡好感度/信赖度），但路灯杆却没有那么幸运，不但和车鼻子顶上了，还与车上的司机“亲密”接触了一回。大神正准备对司机进行救援，却发现在车前盖上站着一只怪异的红眼兔，正愤怒地瞪着大神。不容大神多想，只见一名红衣女子用手轻抚已经晕厥的司机的伤口，奇迹发生了，少女掌心发出的光芒令伤口慢慢愈合。大神完全惊呆了，再回头时，那红眼兔已消失得无影无踪。大神凭直觉知道，此事必有蹊跷。红衣少女为病人疗好伤后，希望大神能为自己保守秘密，并进行了自我介绍。原来她叫艾莉卡·冯缇如，是一名见习修女。当大神介绍说自己是日本人时，好奇的艾莉卡问大神“日本人现在是否需要扎发髻”，大神勉强回答“现在都已经剪掉了”（可提升艾莉卡好感度/信赖度）。活泼开朗的艾莉卡在离开时留给大神一张香奈尔剧院的入场券，希望大神有机会可以去看她的表演。虽然艾莉卡拥有异能，但大神发现她连一块路边的挂牌也躲不开，真是一个奇怪的红衣女子。

完成各种相关手续的大神在迫水大使的引领下来到香奈尔剧院。灯火辉煌的剧院内，人们正在观看一场精彩的黑猫舞表演。坐在客席上的大神认出了因出现失误而导致台上大乱的少女正是下午结识的艾莉卡，并在此结识了歌剧院的老板格兰·玛女士及其助手兰色短发的梅尔·雷森和棕色长发的茜·卡普利斯。当被告知自己也将在此工作时，大神仍旧选择了老本行——剪票员，得到了格兰的赞赏。虽然艾莉卡的表演没能善终，但大神仍然选择大声叫喊“非常精彩！”来鼓励她（可提升艾莉卡的好感/信赖度）。迫水大使见几个年轻人聊得投缘，便给大神半个小时的自由时间，让他对自己即将开始工作的环境能够有所了解。约好时间在玄关碰面后，大神便开始在香奈尔剧院里独自漫步。活动时间以半小时为限，但玩家绝无可能在半小时内完成所有房间的访问，因此玩家在选取访问地点前，请先了解相关“提升对象”的对象（即以下各表格中“提升对象”一栏中的人物），以决定访问顺序。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
化妆室	遇到艾莉卡	注视艾莉卡头发两次，抚摩秀发；再看服装，行动/对话选择“非常适合你”	艾莉卡
		注视艾莉卡的眼睛，选第一项	艾莉卡
		选择谈话。在限定时间一半之前选择“没有那样的事”。之后选择“谈一些关于在日本工作的事”。	艾莉卡
厨房	艾莉卡邀请大神一起制作甜点	4个选项全部选第一项	艾莉卡
后台	茜说也希望能够上台表演	选择“一定会有机会的”	茜
商品店	询问茜的工作	选择“在商品店做什么工作呢？”	茜
道具店	与茜和梅尔闲聊	选择“我不介意”	茜、梅尔
秘书室	询问梅尔的工作	选择“你在这里负责什么工作？”	梅尔
指挥员室	问大神当舞蹈演员怎么样	在限定时间一半之前选择“会努力加油的”	格兰
酒吧	与让班长聊天	选择“男子汉就应该喝日本酒”	让班长

在时间结束前尽量赶到正门，在那里会遇到迫水大使，将提升其对大神的好感/信赖度。正当大神准备与迫水大使一同离开时，收到了茜和梅尔送来的精美纪念音乐盒。回到房间的大神不禁思念起身在千里之外的帝国剧院花组成员们。第二天一早，大神在咖啡厅遇到艾莉卡，并结识了衣着华丽的库莉希奴·布鲁梅尔。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
咖啡厅外	遇到艾莉卡	输入最大力度（按↑到顶，再按空格键确认）	艾莉卡
咖啡厅	牛角包	前两个选项均可	艾莉卡
咖啡厅	库莉希奴询问大神来巴黎的目的	选择“保护巴黎”	库莉希奴

态度傲慢的库莉希奴继承了Normandie的血统，自认是个贵族，对大神态度冷淡。正当艾莉卡打算带大神参观城镇之际，茜突然出现，要求帮助寻找格兰的黑猫拿破仑，于是大神与热心的艾莉卡一同上路开始寻找。

自由活动时间：

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
布鲁梅尔官邸玄关	找到拿破仑		艾莉卡、茜
市场	找到拿破仑		艾莉卡、茜
小丘广场	格兰询问大神对艾莉卡的感觉	选择“很温柔”	格兰、艾莉卡
餐厅	库莉希奴询问大神对巴黎的印象	选择“不愧是艺术之都”	库莉希奴
咖啡厅	艾莉卡希望在咖啡厅吃些东西	选择“吃午饭吧”	艾莉卡
香奈尔剧院	茜在整理明星相片	购买艾莉卡的照片	艾莉卡
第一次到教会	无好感度事件发生		
再次来到教会	艾莉卡拿走了神甫的杖	选择“艾莉卡很温柔”	艾莉卡
艾莉卡的房间	参观艾莉卡的房间	看壁画两次，选择第二项	艾莉卡
		看日记，发现其实只是菜单	
		看祭坛并选择最后一个选项	
		看床二次，并选择第二个选项	
马戏团	艾莉卡教大神当地礼仪	选择中等偏下的力度	艾莉卡
水边的桥	艾莉卡询问大神是否喜欢	选择“我也喜欢”	艾莉卡
再次来到市场	谈论到艾莉卡昨天演出的失误	选择“谁都会有失败”	艾莉卡、茜
		选择“以后要多注意”	梅尔
图书馆（10:30后）	库莉希奴询问日本人对法国食品的看法	选择“我们那里的法国食品很不错”	库莉希奴
鲜花店（10:30后）	被问及送花给艾莉卡的事	选择“的确如此”	艾莉卡
		选择“只是一起观光”	梅尔
		选择“哈哈，是脚踩两只船呀”	

战斗上手指引：

1.名词解说：

ARMS行动值：移动攻击都要消耗这一数值，当行动值降为0时，所操纵部队回合结束；耐久值：机体的耐久值为0时，会从大地图上撤退，大神队长的耐久值为0时，则游戏失败；气合值：在满值的状态下，可以使用必杀技；移动：在地图上移动；攻击：角色机体进行各种各样的武器攻击；发动：各机体的必杀技发动；解除：必杀攻击发动时，按动这个键，则解除必杀，退回普通攻击；气合：为了发动必杀攻击，增加气合槽的数值；防御：防御敌人的攻击；回复：恢复已经消耗的行动值与耐久值

2.键位说明：

除了方向键以外，在战斗中需要用上的键位还有：
Z键回复；X键防御；C键取消、发动必杀、集气；V（或空格键）键确定；A键上一目标；D键下一目标；W键镜头上拉，按第二次的时候可以切换到移动力总览模式；S键镜头下拉；Q键镜头左旋；E键镜头右旋。

3.空中指令操作方法：

按住方向键的↑键，切换到从正上方俯视下方的视角，直到看不见下方为止，然后再进行操作。用方向键（或摇杆)的左右移动镜头；用空格键在行动回合中显示可以移动的范围；用X键显示通常攻击的攻击范围；用Z键显示必杀攻击的攻击范围。

4.通讯器操作方法：

用方向键左右旋转波度盘（改变连接周波数），用方向键上下旋转磁鼓（选择缩短波度盘），用空格键决定通讯/接收通讯，用X键结束通讯。
需要注意的是，在战斗中适时使用“队长”和“保护”命令是十分必须的。队长命令是大神所使用的特殊指令，包括风、林、火、山4种。风是以气合、回复为主，不能防御；林以静制动，可以胜任全部行动；火重视攻击，气合为必要手段，不能回复；山重视防御、恢复，气合不能使用。保护命令可大幅提升被保护对象的好感度/信赖度，最多可提供3次，在战斗中途可以变更保护对象。



在与艾莉卡避雨时，大神表示不赞同“艾莉卡是怪人”的说法，同时指出“其实自己觉得艾莉卡非常能干”，可提升艾莉卡的好感/信赖度。之后，当大神受托参加莱拉克伯爵夫人的舞会时，兔子怪人西佐出现，大神以及艾莉卡、库莉希奴回到香奈尔剧院，驾驶新型光武准备开战。

战斗指导

凯旋门：在教学过程中，艾莉卡和库莉希奴会预先干掉两只蒸汽兽兵士。在剩下的敌人中，白色兵士是近程攻击单位，黄色兵士是远程攻击单位。这一战只是用来熟悉操作，因此只要最后把所有敌人都击败就可以了。需要注意的是最好不要把场景中的车辆打坏。

Boss战：当被损坏到一定程度后，兔形蒸汽兽就会因为脚部破坏严重而无法跳跃，一鼓作气干掉它吧。另外当大神与一名女队员并排站在凯旋门的天使像前时，女队员会与大神发生对话而进一步提升好感度（前提是大神与该队员之间已有足够的好感度和信赖度）。当在战斗中要破坏汽车时，均不要选择第三项；当与艾莉卡相邻时，行动/对话选择“一切交给我吧”，可提升与艾莉卡的好感度。

第2话 可爱的魔术师



队员蔻库莉可登场。

虽然是以留学的名义来到巴黎，但被任命为巴黎华击团·花组队长的大神，仍然需要在香奈尔剧院里担当剪票员的职务。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
作战指令室	格兰询问是否明白报告的内容	明白	艾莉卡
		不明白	库莉希奴
后台	库莉希奴询问大神当剪票员的真正目的	选择“为了情报收集”	库莉希奴
大神的住所	谈到通讯机的使用方法	选择“明白了”	梅尔
		选择“非紧急事件的时候可以使用吗？”	茜

梅尔和茜在这段时间内会在大神的房间里装好通讯机，并教会他使用方法：首先，左右转动中间的拨号盘，选择想要与之通讯的人物号码，使用方向键←→来改变连接周波数，用↑↓旋转磁鼓选择通话对象，按空格键决定通讯/接收通讯，X键结束通讯，使用通讯机最多可同时3人进行对话。

学会了通讯机的使用方法后，大神开始自动活动。在香奈尔剧院遇到茜和梅尔，受约一起参观地下设施，并结识了负责维护光武设备的让班长。参观结束时，大神受托去市场买菜，然后有一小时的自由活动时间。

自由活动时间（2:00～2:30）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
后台	穿着舞台装的库莉希奴	看头发两次并称赞	库莉希奴
		看衣服	
		谈话，选择第二项	
		谈话，选择第三项	
道具室	与让班长谈到库莉希奴的表演	选择“应该是经验不足”	让班长
商品店	茜要求跟大神调换工作	选择“当然可以”	茜
秘书室	和梅尔谈工作的事	选择“在日本就已经习惯了”	梅尔
作战指挥室	受到参加晚会的邀请	在限定时间经过一半之前选择“接受邀请”	格兰
教会	艾莉卡连锁事件（只有在第一话的战斗中曾经破坏过汽车才会出现）	选择第三项	艾莉卡
日本大使馆	谈到有关剪票员的工作	选择“对剪票工作十分熟悉”	迫水
水边的桥	艾莉卡打碎了神甫的花瓶	选择“一起去道歉”	艾莉卡
市场	发生过“打碎神甫花瓶事件”	选择“高价的花瓶好”	艾莉卡
大神的住所	与艾莉卡通讯	选择“我明白了”	艾莉卡
	与梅尔通讯	选择“拜托梅尔了”	梅尔

自由活动时间（2:30～3:00）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
一楼客席	茜认为自己是大神的前辈	选择“前辈请多多指教”	茜
餐厅	打翻了库莉希奴的咖啡	选择顺序为“叫店主收拾”、“点库莉希奴喝的咖啡”、“到库莉希奴那里去”	库莉希奴
作战指令室	被问及会优先考虑何种战斗策略	选择“打倒怪人”	格兰
机库	让班长询问有关下一次的战斗	选择“希望有新队员加入”	让班长
警察局	警官埃维安询问有关嫌疑犯的事情	不回答	警官埃维安
再次来到警察局	收到艾莉卡的求救信息	在限定时间经过一半之前选择“是歌剧院的舞蹈演员”	艾莉卡
大神的住所	与库莉希奴通讯	选择“与库莉希奴谈话”	库莉希奴
	与茜通讯	选择“与茜谈话”	茜

结束了自由活动时间，已经是下午3点了，大神和艾莉卡一同前往市场。在这里两人不但买到自己所需要的物品，还认识了一个越南小女孩——蔻库莉可。她是个孤儿，因为终日与动物为伴，能够与马戏团里的动物们沟通。三人在一起不但成为好朋友，大神还当了一回举重运动员，为蔻库莉可搬运动物们的午餐。天真活泼的蔻库莉可在市场内人缘极佳，宝石商人劳伦斯·罗兰已经年近百半，却乐于与蔻库莉可倾心交谈。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
市场	路遇惊马	选择“阻止疯马”	艾莉卡
市场	谈到蔻库莉可能和动物交谈	选择“要是我也可以的话就好了”	蔻库莉可
市场	劳伦斯询问大神和蔻库莉可的关系	选择“情侣”	蔻库莉可

来到蔻库莉可工作的欧洲马戏团，大神看到了一脸横肉的马戏团团长道尼库尔，这家伙不但指责蔻库莉可偷懒，看到蔻库莉可带回了剩菜还要减少动物们的伙食，蔻库莉可的悲惨境遇让大神对她十分同情。正在此时，动物大乱，一位妙龄少女却神奇地制止了动物们的骚乱，道尼库尔留下了这

个流浪的艺人卡修拉。晚上，艾莉卡提出大家一同去马戏团观看表演，但梅尔和茜等人却不赞成。在说服过程中，大神和谁对话较多就可提升那位女主角对大神的好感度，建议多和艾莉卡和库莉希奴交谈，同时为说服库莉希奴还需要梅尔说出看马戏表演的好处。深夜里，一个面目狰狞自称为“琵托大人”的女子吞食了抢劫来的宝石。

蔻库莉可与卡修拉的关系十分亲密，蔻库莉可甚至称卡修拉为“妈妈”。但就在这天夜里，卡修拉化身为蛇女杀死了马戏团团长并抢走了他的宝石。与此同时，化名为“蓝眼”的库莉希奴首次登上香奈尔剧院的舞台，并获得成功。表演结束后，大神受格兰委托调查蛇人盗宝石一事。

自由活动时间（11点前）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
后台	被库莉希奴问及舞台经验	输入中等左右的力度	库莉希奴
先后两次到一楼客席	在化妆间遇上换装的库莉希奴	选择“点饮料”	库莉希奴
淋浴间	在淋浴间遇上换装的库莉希奴	输入中等偏强的力度	库莉希奴
贵宾室	被艾莉卡误认为是盗窃宝石的犯人	选择“回避”	艾莉卡
酒吧	与让班长一同喝酒，举杯庆祝	输入中等偏弱的力度	让班长
二楼客席	梅尔非常欣赏库莉希奴	选择“梅尔一定也可以做到”	梅尔
商品店	曾答应茜与她交换工作	选择“好的，交换吧”	茜
商品店	协助茜工作	以正确的价格售出纪念品（简单的加法）	茜
		选择“当然已经拥有照片”	艾莉卡
		选择“真人比较美丽”	艾莉卡
		放置货物10个以上	茜、艾莉卡
作战指挥室	格兰询问是否还记得自己的工作	选择“调查宝石失窃事件”	格兰
教会	神父雷诺担心艾莉卡	选择“不要担心”	神父雷诺

自由活动时间（11点后）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
舞台	茜的连锁事件	选择“大家好”	茜
秘书室	谈到工作问题	选择“这种事没问题的”	梅尔
大厅	看到库莉希奴沐浴却没被揭发	在限定时间经过一半以前选择“追上去”	库莉希奴
机库	让班长在睡觉	不回答	让班长
警察局	收到艾莉卡的呼救信息	选择“我是来保释的”	艾莉卡
马戏团	蔻库莉可发现卡修拉不见了	注视蔻库莉可的秀发并安慰，选第一项	蔻库莉可
大神的住所	连锁事件：曾在大厅遇到过库莉希奴	选择“拿签名”	艾莉卡
		选择“写Fans Letter”	艾莉卡

正当大神与艾莉卡发觉蛇女是抢劫犯时，蛇女琵托慌忙向马戏团方向逃窜。琵托化为卡修拉擒住蔻库莉可为人质，却被蔻库莉可的灵力所伤。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
马戏团	蔻库莉可出现在琵托面前	最强力度	艾莉卡
	蔻库莉可被当作人质	不回答	蔻库莉可
香奈尔剧院	答应蔻库莉可加入巴黎华击团	选择“反对意见”	艾莉卡
		限定时间经过一半后选择“让蔻库莉可自己决定”	库莉希奴
作战指令室	蔻库莉可也希望参战	选择“一起作战吧”	蔻库莉可
作战指令室	出击命令	选择“巴黎华击团，登场”	全员（以后每次出场全使这招，均可提升全员对大神的好感/信赖度）
		选择“协助胡子叔叔”	蔻库莉可

战斗指导

协和广场：这一战分两种战术——破坏所有的炮台，或回收所有的宝石。值得注意的是，这一话第一次出现了蒸汽魔法瓶，若将其破坏蒸汽的力量可让附近的单位回复体力，然而回复对象不分敌我，需要小心。

Boss战：对Boss的战斗没什么可注意的，只是在蛇形触手钻到地下时，要根据光武警报声的频率来判断哪里是可以停留的位置。此外，若被蛇形蒸汽兽击中而无法行动，可用回复指令来消除不利状态。

第3话 美丽的海盗之女



伪装成吕休伯爵的狮面怪莱昂终于露出本来面目。



其乐融融的团队训练。

虽然已经连续击退了两股怪人对巴黎的攻击，但大神也从对敌人的战斗中觉察出巴黎华击团的不足——队员之间缺少整体合作性，于是决定以传统的日本游戏来培养队员的合作精神，其中包括与蔻库莉可的板球大对决。身为贵族的库莉希奴败绩连连，最后提出与大神决斗。大神为保库莉希奴

颜面不损，在最后时刻败下阵来，只得穿上侍女的服装在布鲁梅尔家打工，而艾莉卡和蔻库莉可也赶来帮忙，严厉的管家塔莱波吩咐给3人不同的工作后离开了。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
公园	库莉希奴提出决斗	限定时间一半经过以前选择“接受”	库莉希奴
布鲁梅尔宅邸玄关	塔莱波询问有关佣人的工作	选择“明白了”	塔莱波
布鲁梅尔宅邸内	评价服装	选择“都非常合适”	艾莉卡、蔻库莉可
		选择“艾莉卡的服装很可爱”	艾莉卡
		选择“蔻库莉可的服装很可爱”	蔻库莉可
布鲁梅尔宅邸内玄关	开始佣人工作	选择“要加油哦”	蔻库莉可
		选择“为我加油”	艾莉卡、蔻库莉可
中庭	谈到自己的服装	选择“有点难为情”	库莉希奴

自由活动时间（1:30以前）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
大客厅	遇到打碎花瓶的艾莉卡	选择“坦率的道歉”	艾莉卡
放有黄色花卉的客房	照塔莱波的吩咐去取装饰器皿	顺序为：先到放有黄色花卉的房间，再到放有红色花卉的房间	塔莱波
库莉希奴的房间	参观	看右方的唱片机，选“喜欢交响乐”	库莉希奴
		看暖炉上的武器	库莉希奴

自由活动时间（1:30以后）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
大客厅	遇到蔻库莉可，玩捉迷藏，在桌椅间找到		蔻库莉可
再次来到大客厅	塔莱波质问打碎花瓶的事	选择“为两人解释”	蔻库莉可、艾莉卡
		选择“保护两人”	蔻库莉可
中庭	遇到在中庭打扫的艾莉卡	选择“只要努力就可打扫干净”	艾莉卡
决斗场	辩论贵族和平民的分别	选择“用心了解”	库莉希奴
		不回答	库莉希奴
放有粉红色花卉客房	一起打扫房间	选择“向右移动”	蔻库莉可
		不回答	蔻库莉可、艾莉卡
		选择“鼓励艾莉卡”	艾莉卡
		在限定时间经过一半后选择“用劲”	蔻库莉可、艾莉卡
		选择“让蔻库莉可先下来”	蔻库莉可、艾莉卡
厨房	看到艾莉卡擅自找东西吃	选择“阻止”	艾莉卡

当大神见到前来拜访的吕休伯爵时，才知道身为贵族的库莉希奴也不能掌握自己的命运，原来这个傲慢无礼的男人正是库莉希奴未来的夫婿。大神、艾莉卡和蔻库莉可在好奇心的驱使下，躲在客厅门外偷看，却不想被吕休发现。大神被人神秘击晕，醒来时结识了寄居在此的北大路花火小姐。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
布鲁梅尔宅邸内	艾莉卡等人偷窥	输入最弱的力度	艾莉卡
大客厅	吕休伯爵袭击蔻库莉可	选择“保护蔻库莉可”	蔻库莉可
库莉希奴的房间	发现库莉希奴在沐浴	选择“悄悄地离开房间”	
北大路花火的房间	花火看着大神	选择“我的佣人服装很怪吗？”	花火
		选择“我的事情？”	花火
宅邸玄关	大神离开布鲁梅尔官邸	选择“有机会再多多指教”	塔莱波

结束了辛苦的女仆生涯，大神心中仍为库莉希奴担心，那个吕休面对鸽群时的贪婪表情让人心生疑窦，但香奈尔也还有一堆事情在等着大神一郎。

自由活动时间（6点以前）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
香奈尔剧院	遇到穿主持人服装的茜	选择“很合适”	茜
咖啡厅	说到宝石失窃事件	选择“作掩饰”	蔻库莉可
大厅（强制事件）	跟蔻库莉可作约定		
教会	艾莉卡连锁事件		
再次来到教会	神父雷诺询问艾莉卡去当佣人的事	选择“适当地隐瞒”	神父雷诺
		选择“为艾莉卡辩护”	艾莉卡
库莉希奴的房间大门	关于婚约	选择“我可以跟你谈谈吗？”	库莉希奴
北大路花火的房间	谈到库莉希奴的婚约	选择“交给我吧”	花火
大型酒吧	艾莉卡在搜索犯人	选择“找犯人”	艾莉卡
大神的住所	与格兰通讯	选择“明白了”	库莉希奴
布鲁梅尔官邸	与塔莱波谈佣人工作	选择“扫除的方法”	塔莱波
日本大使馆	说到蔻库莉可的战斗力	选择“战斗力很强”	迫水
机库	让班长进行武器实验	选择“当然可以”	让班长
舞台	蔻库莉可担心表演是否成功	抚摸她的秀发并鼓励她	蔻库莉可

自由活动时间（6点以后）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
厨房	跟艾莉卡一起吃糖果	输入中等偏弱的力度	艾莉卡
商品店	跟茜谈到佣人的工作	选择“扫除结束后开始”	茜
贵宾室	遇到迫水大使	选择“离开贵宾室”	迫水
一楼客席	蔻库莉可在表演	选择“伸手打招呼”	蔻库莉可
		选择“很可爱”	蔻库莉可
		选择“下次我也一起出场”	蔻库莉可
淋浴间	曾在后台遇到蔻库莉可	将电灯移往右上方电闸	蔻库莉可
再次来到一楼客席	遇到警官埃维安	选择“我的推理也是一样的”	警官埃维安
秘书室	梅尔遇到了麻烦	输入中等偏强力度	梅尔
机库	艾莉卡为光武涂蜡	选择“拜托她”	艾莉卡、让班长

夜幕降临，大神守在秘书室打瞌睡的时候，一群贵族正困禁于一处地牢中，听着一个狮面人身的怪人大放厥词。翌日，格兰告知大神近日巴黎的诸多贵族不知去向，其中也包括库莉希奴的未婚夫吕休伯爵。大神心知不妙，赶紧带领花组成员前往库莉希奴的住处。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
作战指令室	看到吕休伯爵的照片	选择“是吕休伯爵”	艾莉卡、蔻库莉可
中庭	揭穿莱昂的真实身份	选择“要求决斗”	库莉希奴
决斗场	决斗开始	选择顺序为：回避、反弹、最强力度	
决斗场	库莉希奴问当初决斗为何不使出全力	选择“不对…不是这样的”	库莉希奴
作战指令室	出击前，选择“巴黎华击	选择“巴黎华击团，出击！”	全员
		选择“库莉希奴准备战斗”	库莉希奴

被大神打败的冒牌吕休终于露出本来面目，原来他正是绑架巴黎贵族的狮面人莱昂。大战在际，大神一行人来到莱昂囚禁贵族的拉巴斯堤尤监狱。

战斗指导

拉巴斯堤尤监狱：又是分两种战术的战斗，分别是解除上锁装置和用两把钥匙开门。解除上锁装置的要点就是，在魔法阵发出蓝光时稍作移动，当它发出紫色光时不要踩上去，不然会触发陷阱。而使用钥匙一战中，需要将所有的极秘资材箱子都破坏才可以获得钥匙。

在战斗中，大神一郎体贴地让库莉希奴留在下水道外，但莱昂突然来袭，库莉希奴为防止其他花组成员被困于地下道中，毅然跳下污水中支撑铁闸门，并表示：不管这个身体怎么被玷

污，只要心还没有受到污染，我就不会丢弃贵族的荣耀！通过此役，库莉希奴明白了团队精神的重要，在此后的训练游戏中也终于和大家融为一体了。

第4话 玫瑰香大盗

为补充巴黎华击团的力量，格兰决定再吸收一名新队员——被称为巴黎第一大恶人的罗贝莉亚·卡尔里尼。格兰的提议遭到众人的置疑，这个恶名远扬的罗贝莉亚似乎是巴黎人民的公敌，她所犯的罪行全部合起来可以判1000年徒刑。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
战指令室	库莉希奴谈到战斗力的问题	选择“现在的确战斗力不足”	格兰
		选择“现在的战斗力已经足够了”	库莉希奴
		选择“有我在没有问题”	艾莉卡
作战指令室	格兰询问对后选队员的看法	选择“是罗贝莉亚？”	格兰
作战指令室	是否赞成罗贝莉亚加入	选择“赞成库莉希奴的说法”	库莉希奴

虽然队员中多数人不赞同罗贝莉亚加入，但在格兰的一再劝说下，大家还是决定去关押罗贝莉亚的桑泰监狱看一下。出发前，大神等人还有一小时的自由活动时间。

自由活动时间（1:00～1:30）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
公园	梅尔问蔻库莉可和库莉希奴为何协助她的工作	选择“因为想看到梅尔的笑容”	梅尔
商品店	茜说也希望能去监狱看看	选择“会带纪念币回来给她”	茜
花火的房间	花火询问有关梅雨的事	选择“情绪化的我很喜欢”	花火
教会	艾莉卡连锁事件	选择“听艾莉卡的讲话很受感动”	艾莉卡
再次来到教会	神父雷诺在寻找艾莉卡	选择“敲钟”	神父雷诺
图书馆	库莉希奴连锁事件	选择“以往十分繁荣”	库莉希奴
再次来到图书馆	艾莉卡睡着了	选择中等偏强的力度	艾莉卡
警察局	警长埃维安很高兴罗贝莉亚已经被抓获	选择“给他加油”	警长埃维安
水边的桥	遇到格兰和迫水大使	选择“在开会”	格兰、迫水
小丘广场	遇到塔莱波	选择“我送你去好吗？”	塔莱波
市场	蔻库莉可和库莉希奴在购物	选择“明白两个人的感受”	库莉希奴、蔻库莉可
作战指令室	库莉希奴正在研究罗贝莉亚的资料	选择“我也不能接受”	库莉希奴

自由活动时间（1:30～2:00）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
舞台	茜在练习	选择“是在练习舞蹈吗？”	茜
道具室	艾莉卡在打扫卫生	选择“我也来帮忙”	艾莉卡
小丘广场	遇到蔻库莉可和迫水大使	输入中等偏弱力度	蔻库莉可、迫水
咖啡厅	同库莉希奴玩游戏	选择“和库莉希奴一起玩”并过关	库莉希奴
图书馆	花火正在整理	选择“不接听”	花火
秘书室	梅尔对茜练习舞蹈的事耿耿于怀	选择“知道茜在舞台上是为了减肥”	梅尔
作战指令室	谈到有关罗贝莉亚的事	选择“总有一天会明白的”	格兰

这自由活动期间，与库莉希奴进行“轨迹之人”的游戏，按顺序推动最终到达库莉希奴处且不走重复路线者为胜，共10关。当集合了所有队员后，大神一郎一行人来到了桑泰监狱，并说服狱长探视这个危险的犯人。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
所长室	跟狱长交涉	选择“无论如何也要见面”	全体队员
特别囚室	艾莉卡被挟持	输入最强的力度	罗贝莉亚
特别囚室	艾莉卡要求由她来同罗贝莉亚交涉	选择“那就拜托了”	艾莉卡
特别囚室	罗贝莉亚再次被捕	选择“激怒她”	罗贝莉亚
玄关	罗贝莉亚能否成为同伴	选择“认为可能”	艾莉卡
		选择“认为不可能”	蔻库莉可

尽管将罗贝莉亚关押在地下15米的特殊牢房中，却依然无法完全控制她。罗贝莉卡体内凝聚着强大的灵力，并借机绑架艾莉卡为人质越狱。然而善良的艾莉卡像唐僧一样的说教完全把罗贝莉亚搞糊涂了，居然放过了艾莉卡。当艾莉卡为她疗伤时，罗贝莉亚眼中流露出不同寻常的光芒。而被格兰留守在此的大神发觉，罗贝莉亚并非无恶不做的坏人，在她的犯罪记录中有很多案件都属除奸去恶的行为。正当大家表示可以考虑让她加入的时候，罗贝莉亚却越狱了，大神一行人决定先将其找到再劝说她加入。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
特别牢狱廊下	遇到被看守追赶的艾莉卡	选择“跟看守说明”	艾莉卡
2号牢狱	库莉希奴跟囚犯交易	选择“不回应”	库莉希奴
5号牢狱	蔻库莉可被绑架	选择“冲入牢房”	蔻库莉可
1号牢狱	库莉希奴向囚犯进行说教	选择“真诚地使其改变心意”	库莉希奴
4号牢狱	解除爆弹装置	顺序为拆除、切断红色导线、使用中等偏弱力度转动刻度盘	全员
特别牢狱	找寻罗贝莉亚	调查床、椅子和镜各两次，可发现罗贝莉亚	

格兰以减刑的方式终于说服罗贝莉亚考虑加入巴黎华击团。当天晚上，一个名叫莎菲尔的美女出现在香奈尔剧院的舞台上，就连警长埃维安也没发觉这正是令警察们头疼不已的罗贝莉亚。正当大神等人在桑泰监狱忙得不可开交的时候，巴黎市内再次出现怪人作案。一名叫娜迪尔的蝎子怪把巴黎各个美术馆的多幅名画劈开了，看来调查任务又要落在大神一郎的肩上了。既然排除了罗贝莉亚作案的可能，焦点自然聚集在怪人身上。可是在作战指令室内，敌人还未进攻，罗贝莉亚和库莉希奴却因怪人的下一步进攻对象是哪里而争吵起来。虽然格兰以出示罗贝莉亚的死刑判决书而终止了一场逐渐升级的争吵，但对于怪人的下一步举动还是不甚明了，大神一郎需要好好考虑大家的发言。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
作战指令室	阻止两个人吵架	协助库莉希奴	库莉希奴
		协助罗贝莉亚	罗贝莉亚好感度下降
会议模式	谈论前往美术馆的事	需要和其中一派队员对话——罗贝莉亚和艾莉卡或库莉希奴和蔻库莉可。选择卢浮宫	罗贝莉亚、艾莉卡
		选择桔园美术馆	库莉希奴、蔻库莉可

娜迪尔真的选择了卢浮美术馆作为自己的进攻对象，不但如此，在与巴黎华击团成员相遇时，还企图以半个巴黎为筹码说服罗贝莉亚加入自己一方。当大神赶到时，险些误认为罗贝莉亚要临阵倒戈，原来罗贝莉亚不过是为了捉到娜迪尔而在故意演戏。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
卢浮宫前	娜迪尔打算拉拢罗贝莉亚	以最强的力度叫罗贝莉亚的名字	
罗贝莉亚作战指令室	谈到减刑的事	先选择“不能减那么多啦”，之后可以一直选择10年	罗贝莉亚
作战指令室	出击命令	选择“巴黎华击团，出击！”	全员
		选择“罗贝莉亚，让我们痛快地打一场吧”	罗贝莉亚



罗贝莉亚摇身一变，成为最漂亮的女舞蹈演员莎菲尔。



不好！遭扁了。被娜迪尔击中后会有短路无法移动的现象。

战斗中的触发事件

事件内容	行动/对话选择	提升对象
被库莉希奴问及是否信任罗贝莉亚	选择“信任她”	库莉希奴
艾莉卡和罗贝莉亚相邻	选择“其实不愿意”	罗贝莉亚
大神和蔻库莉可相邻	选择“我也是第一次”	蔻库莉可
	选择“想起库莉希奴家的事”	蔻库莉可
打Boss之前罗贝莉亚破坏美术品	选择“你好像一个怪人”	罗贝莉亚
	在限定时间经过一半之后选择“蔻库莉可多说一点”	蔻库莉可
	在限定时间经过一半之后选择“罗贝莉亚说得没错”	罗贝莉亚
罗贝莉亚使用必杀技	选择“你这样也算是怪人吗？”	罗贝莉亚

战斗指导

卢浮宫：无论选择桔园还是卢浮宫，最后还是会在卢浮宫发生战斗。不过战斗目的还是有两种——保护高级美术品，或收纳通道两旁的美术品。若选择保护高级美术品，只要在敌人把走道尽头的高级美术品破坏之前赶到，在美术品旁边待机，之后的对话中输入中等偏弱的力道将它搬走就可以了。但好像因为灵敏度的关系，要实现这一目的非常困难，必须使用鼠标滚轮才可以。所以一般最好选择收纳通道两旁的美术品，只要用光武把美术品都沿着轨道推到墙里面就可以结束战斗了。

Boss战：这一战中，红色兵士属于可以进行大范围中程攻击的肉搏型单位，而蝎形蒸汽兽的必杀攻击会对队员造成一回合不能行动的不利状态。

第5话 黑衣新娘

面对越来越强大的敌人，经过上层人士的讨论，格兰女士宣布，现在的巴黎华击团还需要再增加一名具有特殊灵力的队员，从而组成一个强有力的作战团队。尽管大神认为“现在这样正好”（提升格兰好感/信赖度），是格兰仍旧坚持再补充一名队员。不过这次格兰没有再找一个被判1000年徒刑的灵力拥有者，而是交给大神一个“便携型灵力计测器”，让大神在人海中自己去打捞合格的人员，并要求大神在选人的时候顺便把香奈尔剧院演出用的鲜花预定下来。

自由活动时间（3:00～3:30）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
罗贝莉亚的房间（乘电梯到达地下仓库）	参观罗贝莉亚的新居	调查床两次之后选择躺在床上	罗贝莉亚
		调查床下两次之后选择“难道是炸弹？”	罗贝莉亚
		选择第一个选项，玩小游戏“明日之锁”取得高分	罗贝莉亚
淋浴间	当看过罗贝莉亚的房间后	输入中等力度，选择“身为男人这是不允许的”	罗贝莉亚好感度下降
作战指令室	谈到有关米田司令的事	选择“我会努力加油的”	格兰
机库	负责修理的员工希望休息	选择“打起精神来工作吧”	让班长
商品店	茜也希望操作光武	选择“稍做练习的话就可以了”	茜
墓地	库莉希奴在扫墓	选择“有什么难言之隐吗？”	库莉希奴
教会	老人们的结婚仪式	输入中等力度	艾莉卡
图书馆	库莉希奴连锁事件	调查中央上方的书架	库莉希奴
		不回答	库莉希奴
秘书室	梅尔的连锁事件	选择“是砂糖吗？”	梅尔
小丘广场	拿破仑当模特儿	选择“演技指导”	蔻库莉可
警察局	埃维安邀请大神加入警队	选择“请马上让我加入”	警官埃维安
水边的桥	说到战斗中要不择手段	可以选择任何一项	迫水
舞台	茜连锁事件	在限定时间经过一半之后选择“举右手”	茜
大神的住所	跟艾莉卡或罗贝莉亚通讯	选择“送圣母像”	艾莉卡

自由活动时间（3:30～4:00）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
马戏团	蔻库莉可训练小老虎	选择“严厉的训练很重要”	蔻库莉可
咖啡厅	梅尔和茜在闲谈	不回答	梅尔
布鲁梅尔官邸	塔莱波希望大神当佣人	选择“我可以做什么呢？”	塔莱波
罗贝莉亚的房间	罗贝莉亚连锁事件，她在沉思	任选一个	罗贝莉亚好感度下降
大神的住所	罗贝莉亚闯入大神的住所	看颈上的锁2次，选择“很合适你”	罗贝莉亚
		谈话，选择“你在房间里玩什么花样？莫非你在安装炸弹？”	罗贝莉亚
		看胸部两次	罗贝莉亚
		看眼睛两次，选“看着我的眼睛”	罗贝莉亚
再次来到大神的住所	跟蔻库莉可或库莉希奴通讯	选择“这又是怪人的杰作吗？”	库莉希奴
		选择“是天气的原因吗？”	蔻库莉可
舞台	跟格兰研究经营歌剧院的事宜	选择“重新冷静地斟酌一下也是必要的”	格兰
餐厅	跟库莉希奴一起进餐	选择“我不介意”	库莉希奴
		选择“库莉希奴没事吗？”	库莉希奴

眼看时间流逝，还没有找到合适的人选，大神决定先去花店预订鲜花。在路过墓地时，一个熟悉的身影映入大神眼帘。紧贴着冰冷墓碑的北大路花火小姐正一脸幸福的表情，大神发现，花火正在祭奠的是个叫菲利浦·迪·玛布兰的男

人。拿着花火遗失在墓碑边的合影，大神一路追到桥边。大神怀疑花火要自寻短见，选择“从后面抱住她”，但去势太猛，自己反而掉下桥去落入水中。当大神准备回香奈尔时发觉便携型灵力计测器因为计测幅超过最大值而坏掉了，所以希望能让花火加入巴黎华击团。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
大厅	同时受到茜和蔻库莉可的邀请	选择“明白了，马上去”	蔻库莉可
		选择“喝茶以后再去可以吗？”	茜
会议模式	讨论花火加入的事	顺序选择库莉希奴、蔻库莉可、艾莉卡、罗贝莉亚、库莉希奴、蔻库莉可、艾莉卡、罗贝莉亚、库莉希奴、蔻库莉可、艾莉卡	全员
大厅	同时受到库莉希奴和茜的邀请	在限定时间经过一半之前选择“明白了，马上去”	库莉希奴、茜好感度下降
		在限定时间经过一半之前选择“喝茶后再去可以吗？”	茜
墓地	再次遇到花火	选择“放置花束在墓碑前”	花火
墓地	花火想起当年的惨剧	选择“使她开朗起来”	花火

大神从库莉希奴那里了解到，花火因为自己的爱人菲利浦去逝而一直无法从阴影中解脱出来。入夜，一个怪异的乌鸦人窥视着布鲁梅尔官邸，喃喃地说道：“感觉到了，就在这里。我被撕裂的心……在黑暗中低语的少女之心……我寻觅的宝贝正是这个少女！为了追随踏上黄泉之路的恋人，而选择的不归之道。”当第二天大神取花时，发现花火又独自一人守候在菲利浦的墓前，大神选择“献花给菲利浦”（题外话：格兰居然没有骂他把演出用的鲜花挪作他用……）。很快就是菲利浦去世的周年了，花火终于将关于菲利浦的事情对大神全盘托出：正在船上举办订婚仪式的菲利浦和花火二人，因为海轮的引擎出了故障而落入危险之中。花火幸存了下来，可是为了救她，菲利浦却被无情的海浪卷走了。面对悲伤的花火，大神决定和她一起进餐，并在餐前的短暂时间里四处逛逛，希望能让花火高兴起来。

自由活动时间（12:00～12:30）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
布鲁梅尔官邸	库莉希奴希望单独外出购物	选择“说服库莉希奴”	花火
		选择“说服罗拉”	库莉希奴
日本大使馆	谈到夏天没有食欲	选择“始终是鳗鱼”	花火、迫水
教会	艾莉卡弹奏欢迎乐曲	在限定时间经过一半之后选择“不是艾莉卡吗？”	艾莉卡
		在限定时间经过一半之后选择“是我错了，对不起”	花火
花火的房间	参观花火的房间	调查屏风两次，有说绕口令的小游戏	花火
		观察竹子两次，之后选择“我会每天都去见她的”	花火
图书馆	在里面稍做休息	观察花火眼睛2次，选择“被你的眼眸深深的吸引了”	花火
		谈话两次，选择“读些剑术指南书”	花火
墓地	花火再一次祭拜菲里夫	选择“那么行吧”	花火
一楼客席	遇到拿破仑和格兰	选择“交给我吧”	花火、库莉希奴
秘书室	带花火参观秘书室	在限定时间经过一半之后选择“昨天的事真对不起”	
梅尔商品店	带花火参观商品店	选择“相片”	花火
		选择“我的笑容”	花火、茜
警察局	警察说所有日本人都非常相似	选择“您还记得我的样子吗？”	警官埃维安、花火
马戏团	小老虎在花火的怀抱中睡着了	选择“把花火当作是母亲吗？”	花火、蔻库莉可
公园	罗贝莉亚喝醉了	选择“叫醒罗贝莉亚”	罗贝莉亚
		选择“追赶花火”	花火



罗莉贝亚的难题——明日之锁。

自由活动时间（12:30～1:00）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
市场	艾莉卡被罚在市场削土豆皮	输入中等偏弱的力度	艾莉卡、花火
水边的桥	大家打算到库莉希奴那里	选择“大家很期待呢”	蔻库莉可
		选择“我没有份吗？”	艾莉卡
大型酒吧	罗贝莉亚打赌大神追不上花火	选择“我就追给你看看”	罗贝莉、花火好感度下降
		另一个选项	花火、罗贝莉亚好感度下降
公园	库莉希奴带拿破仑散步	选择“我明白”	库莉希奴
布鲁梅尔官邸	遇到塔莱波	选择“请放心”	塔莱波、花火

好不容易花火的心情好些了，两人进餐完毕正准备离开，那个自称为“假面之克尔勃”的乌鸦怪人出现了，并化身为花火死去的恋人菲利浦带走了被迷惑的花火。大神一路追踪到国立歌剧院，却因势单力薄只得返回作战指令室，召集全体巴黎华击团队员援救花火。

战斗指导

国立歌剧院（也叫加鲁尼耶歌剧院）：解救北大路花火的战斗。蓝色兵士和绿色兵士都是远程攻击部队，这一战需要注意海水每回合会淹上来一层，被完全淹到的队员就算牺牲了。所以要在第一时间留出足够5名队员停留的空间，尽快朝上层冲锋。

Boss战：鸟形蒸汽兽的麻烦之处就在于，除了蔻库莉可和艾莉卡以外，其他人都无法攻击到它，所以重点是使用大范围的攻击，将任一飞行组件破坏就可以了。这样落在地面的鸟形蒸汽兽还无法使用必杀攻击，但经过一段时间后，它会自动恢复并再次飞到空中，这时就要重复攻击飞行组件的步骤。Boss战二回：北大路花火出场后，队员的气槽都会补满，同时回到初始队形，好在鸟形蒸汽兽的体力值不会恢复。运用同样的战法，使用北大路花火等可以攻击空中单位的队员将飞行组件破坏，然后再全力进攻就可以了。

第6话 巴黎的假日

巴黎华击团的成员们虽然在格兰以及大神的领导下打退了怪人们一波波不明原因的进攻，但几次有惊无险的战事让大神充分体会到现在成员们之间存在的问题：成员之间彼此

缺乏合作精神，更无法像帝国华击团的成员们那们达到彼此默契的程度，为此大神十分苦恼。好在怪人们的行动有所收敛，再加上香奈尔剧院准备装修，格兰女士决定放花组成员们两天大假，当然如果假期中出现敌情，大家可以使用携带型通讯机进行联络。翌日，正当大神享用早餐的时候，一阵吉他声窜入他的耳朵，原来是帝国华击团月组队长加山雄一来看望大神。可惜他还是那个老样子，无论见到什么人都会摆上一个巨恶心的Pose，尤其是见到漂亮女孩更是容易得意忘形。大神为略尽地主之谊，决定带着加山在市区里逛逛。加山十分希望能够参观一下香奈尔，走到香奈尔门口时，正遇到库莉希奴，选择"没什么特别的预定"可提升库莉希奴的好感度。

自由活动时间（12:00～12:30）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
小丘广场	罗贝莉亚偷走了大神的钱包	输入最强的力度叫住罗贝莉亚	罗贝莉亚
布鲁梅尔官邸	小丘广场事件中曾输入中等偏弱的力度		罗贝莉亚
香奈尔剧院	是否继续前往商品店	选择"有没有茜的明星照?"	茜
	在秘书室里等待与格兰密谈的加山	观察茜的眼睛2次	茜
		观察梅尔的眼睛2次	梅尔
		同梅尔谈话	茜
		同茜谈话，选择"游览巴黎"	茜、梅尔
		同梅尔谈话	梅尔
	参观舞台或是离开	选择第一项会参观舞台，选择第二项或第三项前往大厅	
	参观淋浴间或是离开	选择第一项则自由活动结束，选择第二项前往淋浴间，选第三项自由活动	
	帮助茜或是继续观光	选择第一项则自由活动结束，选择第二项则自由活动	
市场	艾莉卡和蔻库莉可买午餐	选择"火腿三明治"	艾莉卡
		选择"鸡蛋三明治"	蔻库莉可
餐厅	库莉希奴和花火打算去购物	选择"我来拿东西"	库莉希奴
		选择"打算四处逛逛"	花火
		选择"由加山做向导"	库莉希奴、花火
图书馆	谈到花火的生日该送什么礼物	曾去过餐厅，在限定时间经过一半之后选择"耳环"	库莉希奴
		之后遇到花火	花火
教会	谈到艾莉卡是否会带来麻烦	选择"没有那回事"	艾莉卡
公园	迫水大使在喂白鸽	选择"每个人都能够理解"	迫水
布鲁梅尔官邸	塔莱波对加山的态度不满	选择"对不起，塔莱波"	塔莱波
大型酒吧	跟让班长谈赛马	不回答	让班长
警察局	警察误以为加山偷手表	在限定时间经过一半之后选择"好好说明"	警官埃维安
日本大使馆	格兰在找迫水	选择"曾在公园遇到迫水"	格兰

自由活动时间（12:30～1:00）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
花火的房间	花火连锁事件	选择"很精彩的笔法"	花火
		选择"认真的面容很可爱"	花火
库莉希奴的房间	喷香水	输入中等力度，以后遇到其他人物时，罗贝莉亚、艾莉卡、茜、梅尔、格兰好感度上升；花火、蔻库莉可好感度下降	库莉希奴
小丘广场	花火在画素描	选择"花火了不起"	花火
水边的桥	艾莉卡再次问到扎发髻的事	选择"出日本时剪掉的"	艾莉卡
马戏团	蔻库莉可在找懂飞刀的人	选择"加山很熟悉的"	蔻库莉可
		选择"我会加油的"	蔻库莉可
再次来到马戏团	谈到去游乐场所担心的事	选择"艾莉卡就拜托你了"	蔻库莉可
		选择"不要迷路"	蔻库莉可
大型酒吧	罗贝莉亚打算再偷钱包	在限定时间经过一半之前选择"逮住罗贝莉亚"	罗贝莉亚

参观完毕，加山也必须回去了，大神于是回到公寓小憩。考虑到要将巴黎华击团整合为一的话，了解各个队员是不可或缺的，大神打开通讯机与队员们进行联络。在格兰的建议下，大神准备与队员中的一位进行约会。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
大神的住所	同艾莉卡通讯	选择"很想听到你的声音"	艾莉卡
	同库莉希奴通讯	选择"很想见你一面"	库莉希奴
	同蔻库莉可通讯	选择"游乐场好玩吗？"	蔻库莉可
	同罗贝莉亚通讯	选择"干嘛这么匆忙"	罗贝莉亚
	同北大路花火通讯	选择"很想同花火谈话"	花火
	受到某队员的邀请	选择"明天下午好吗？"	该队员

接下来，大神可以任选5位队员中的一位进行约会（按人物出场顺序排列）。

1.同艾莉卡的约会

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
公园	艾莉卡希望和孩子们踢足球	选择"好的，一决胜负吧"	艾莉卡
公园	看到没有参与足球游戏的孩子	选择"我也一起去"	艾莉卡
公园	如果没有接受下午的约会邀请	选择"与艾莉卡一起玩"	艾莉卡

2.同库莉希奴约会

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
狩猎场	库莉希奴问及对大神的骑马技术	选择"曾经骑过"	库莉希奴
狩猎场	库莉希奴看到了可爱的小兔子一家而展示出非常卡哇依的一面	在限定时间经过一半之后选择"库莉希奴很可爱"	库莉希奴
狩猎场	如果没有接受下午约会的邀请	选择"继续与库莉希奴在一起"	库莉希奴

3.同蔻库莉可约会

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
马戏团	食物被弄得一团糟	选择"由我来煮吧"	蔻库莉可
大神的住所	蔻库莉可被大神为自己煮饭的事所感动	选择"我随时都可以做给你吃的"	蔻库莉可
大神的住所	如果没有接受下午约会的邀请	选择"与蔻库莉可在一起"	蔻库莉可

4.同罗贝莉亚的约会

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
赌场	罗贝莉亚进行赌博	选择"喝酒"	罗贝莉亚
赌场	以生命作为赌注	可以选择任何一项	罗贝莉亚
赌场	如果没有接受下午约会的邀请	选择"没办法，我陪你吧"	罗贝莉亚

5.同花火的约会

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
电影院	花火受不了爱情影片的剧情	选择"我们走吧"	花火
		选择"去买些东西回来"	花火
公园	对周围都是情侣的看法	选择"我也很害羞"	花火
公园	如果没有接受下午约会的邀请	选择"把今天所有的时间都交给你"	花火

无论大神和哪个队员约会，都会影响到后面剧情的发展，进而影响到大神与女主角爱情必杀技的样式。在约会的最后，大神因为各种原因（例如从马上掉下来之类）而晕了过去，在昏昏沉沉之际，大神看到一个小丑模样的女子出现在自己面前，并向他提出奇怪的问题。当大神睁开双眼时，发觉这不过是一个梦。正在此时，通讯机发出紧急呼叫，原



通过狩猎得到的启发。

来凯旋门前的香榭丽舍大道已经化作一片火的海洋了。巴黎华击团的成员们，是时候出发了！

战斗指导

香榭丽舍大道：由于敌人的两把重型长枪几乎可以攻击到地图上所有的队员，因此建议在发动必杀技清除掉敌人的蒸汽兽后，立刻躲到弹坑里去回避。此外，重型长枪是无法转动的，因此也可以躲在它的侧面。

Boss战：根本没打起来，这是一场必输的战斗。这次出现的敌人是鱿鱼怪人卡尔玛，这个家伙居然使用法术令那些曾被巴黎华击团打败过的怪人们复活，而且自己本身所使用的蒸汽兽也异常强大，这是首次巴黎华击团战败而归。

第7话 光来自东方

“为什么人类想要夺走大地上的一切？”那个阴郁的小丑再次出现在大神的梦中，令大神十分疑惑。醒来后，大神重新抖擞精神，来到香奈尔剧院与茜和梅尔交谈。虽然大神知道战斗要靠同心协力的团队精神，但一到真的战斗时巴黎华击团就不成了，看来茜说得对，巴黎人似乎对这种精神领悟得还不深，这里的人比较注重个人作用。正说着，巴黎华击团的队员们也纷纷前来报到了，大神正和他们说起以前帝国华击团的伙伴时，窗外突然投来一封神秘信件，上面只写着“光自东方而来……巴黎街上樱花盛开……”的字样。既然提到“樱花”，就似乎和日本有关，于是大神开始了搜寻工作（本章省略非重要人物的相关分支选择介绍）。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
秘书室	谈到自己目前的状态	选择“上次战败是我的责任”	茜、梅尔
秘书室	艾莉卡询问有关帝国华击团的事	选择“当然可以”	艾莉卡、蔻库莉可
秘书室	被问及是否怀念帝国华击团	在限定时间经过一半之前选择“没有这回事”	库莉希奴
		在限定时间经过一半之后选择“没有这回事”	艾莉卡、蔻库莉可
		在限定时间经过一半之前选择“没有什么特别的感情”	罗贝莉亚、艾莉卡
		在限定时间经过一半之后选择“没有什么特别的感情”	花火
		在限定时间经过一半之后选择“可能是吧”	罗贝莉亚

自由活动时间（12:00～12:30）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
咖啡厅	格兰拜托找出嫌疑者	选择“一定会找到的”	格兰
大厅	认为嫌疑者是大神所认识的人	选择“下这样的结论还太早”	库莉希奴
商品店	茜要求大神到鲜花店	在限定时间经过一半之前选择“明白了，马上去”	茜
罗贝莉亚的房间	罗贝莉亚彻夜工作	在限定时间经过一半之后选择“晚上工作对皮肤不好”	罗贝莉亚
市场	蔻库莉可协助店铺卖东西	选择“我也来帮忙”	蔻库莉可
艾莉卡的房间	艾莉卡弄破了神父雷诺的衣服	选择“的确很有趣”	艾莉卡
		选择“始终是美少女比较好”	艾莉卡
马戏团	蔻库莉可连锁事件	在限定时间经过一半之后选择“温柔地说服”	蔻库莉可
花火的房间	花火连锁事件	输入中等偏强的力度	花火
		选择“觉得很紧张”	花火
		选择”渐渐地记起来了”	花火
大神的住所	跟花火或罗贝莉亚通讯	选择“射上天空的烟花”	罗贝莉亚、花火
		选择“线香烟花”	花火
		在限定时间经过一半之后选择“北大路花火”	花火
图书馆	花火很在意上次的战败	选择“你已经很努力了”	花火

自由活动时间（12:30～1:00）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
香奈尔剧院	花火准备去练弓	选择“跟花火一起练弓”，在小游戏中取得高分（尽量当靶心在正中央时射出，因为鼠标似乎无法控制方向）	花火
餐厅	艾莉卡和库莉希奴在做特制咖啡	输入中等偏弱的力度	库莉希奴、艾莉卡
马戏团	神父雷诺打算带着儿童们看表演	选择“跟动物玩如何？”	蔻库莉可
鲜花店	茜请求大神假扮成她的情人	输入中等左右的力度说出“没错，甜心”	茜
图书馆	库莉希奴连锁事件	选择“是还有一本吗？”	库莉希奴
罗贝莉亚的房间	罗贝莉亚连锁事件	输入任何一种力度	罗贝莉亚好感度下降
水边的桥	艾莉卡问8月15日是什么日子	在限定时间经过一半之后选择“是谁的生日吗？”	艾莉卡
水边的桥	艾莉卡谈到“天使的禁口”（即天使的秘密）	选择“很期待”	艾莉卡
		被问到“出生时被禁止泄漏的事情是什么”时选择“我也是被禁口的啊”	艾莉卡
厨房	罗贝莉亚在做蛋糕	选择“是礼物吗？”	罗贝莉亚

到了集合时间，大神对投信人还是一无所获，此时有个行迹可疑的男人从香奈尔剧院的入口处往里偷看，大神一行人追他一直到小丘广场，可是那个男人混在人群中消失了。于是艾莉卡提议去世界花卉博览会看看，说不定能查到相关的线索。



熟悉的前作人物。

在一株茂盛的樱花树下，真宫寺樱梦幻般地出现了，不光是樱，帝国华击团的神崎堇和爱丽丝也一同来看望大神了。本来新朋老友聚在一处是件好事，但在欢迎会上双方却争吵了起来。没办法，大神为了耳根清静只好想办法说服双方和解。请注意，在以后的行动/对话选择中，均要考虑到“新欢”的心情，对于“旧爱”嘛，除非你要刻意降低某巴黎华击团队员对你的好感度，不然还是多偏帮她们一些吧。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
花卉博览会	艾莉卡提议开欢迎宴会	选择“好，开吧”	艾莉卡
大厅	库莉希奴和堇在吵架	选择“等一下，堇小姐”	库莉希奴
		选择“等一下，花火小姐”	花火
走廊	蔻库莉可和爱丽丝在吵架	选择“叫一郎比较好”	蔻库莉可
会议模式	说服众人出席宴会	顺序选择花火→蔻库莉可→库莉希奴	
会议模式	说服众人出席宴会	顺序选择爱丽丝→神崎堇→神崎堇→真宫寺樱	

自由活动时间（10:30～11:00）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
贵宾室	库莉希奴认为大神已经不再是帝国华击团的队长	不回答	库莉希奴
道具室	穿着演出服的花火	选择“很合适”	花火
厨房	蔻库莉可在收拾碗碟	选择“抱着蔻库莉可放碗”	蔻库莉可
舞台后台	花火在协助搭理舞台服装	选择“给她止血”	花火
作战指令室	谈到大神以往在大帝国剧场的事	选择“发生了许多事”	格兰
一楼客席	观看艾莉卡的表演	选择“小心脚部”	
后台	看过艾莉卡的表演之后问到表演的效果如何	曾在上个问题中选择了“小心脚部”	艾莉卡
		选择“纯熟了许多”	艾莉卡
小丘广场	蔻库莉可看到大胃王比赛的宣传单	选择“我为你打气”	蔻库莉可

自由活动时间（11:00～11:30）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
咖啡厅	遇到找大神的加山君		
大厅或餐厅	艾莉卡认为帝国华击团的三人搬弄是非	选择“是说你可爱吧？”	艾莉卡
大厅（11:10）	受梅尔和茜的邀请来到赌场	选择“明白了”，在21点和梭哈中胜过两人	梅尔、茜
大型酒吧	罗贝莉亚要求得到50万才协助大神	选择“没有可能给你”	罗贝莉亚
	罗贝莉亚好感度够高时，问樱是怎样一个女孩	选择“开朗温柔的女孩子”	罗贝莉亚
库莉希奴的房间	如果曾在住所通讯	库莉希奴出现	库莉希奴
		敲门	库莉希奴
花火的房间	如果曾在住所通讯	选择“我来救你吧”	花火

大神决定让争吵的女孩子们进行一场舞蹈比赛，在比赛中帝国华击团的团结合作精神深深打动了巴黎华击团的队员们，大家此刻真正意识到了团队的力量。正当比赛结果即将公布之际，怪人们又出场了。在这场战斗中，帝国华击团的成员们会帮助你解决一个怪人。

战斗指导

埃菲尔铁塔： 第一次出现的二型兵士，对于乘坐光武F的巴黎华击团来说是极其难对付的对手，因此尽快用必杀攻击将它们消灭，因为更难的考验在后面。

Boss战： 复活之后的怪人和之前几乎一样，但是铁塔四角的升降梯却会不停地生产出兵士二型来。所以只要集中全力击倒Boss就可以顺利过关。

战斗中的触发事件

事件内容	行动/对话选择	提升对象
给樱她们发出指令	选择“帝国华击团出击”	艾莉卡、库莉希奴、花火
	选择“胜利的姿态，决定”	罗贝莉亚、蔻库莉可
给樱她们提供敌人的情报（对兔子型蒸汽兽）	选择“小心它的跳跃”	艾莉卡
	选择“敌人太弱放心好了”	罗贝莉亚
	选择火作战	花火
给樱她们提供敌人的情报（对蛇型蒸汽兽）	选择“注意从地面而来的攻击”	库莉希奴
	选择“使用山作战”	蔻库莉可
在对付蒸汽兽时同库莉希奴相邻	选择“巴黎华击团也不逊色”	库莉希奴

第8话 不会飞的天使

见识了东京花组的团结、默契之后，巴黎华击团的队员们也都开始有所醒悟。作为现任巴黎华击团队长的大神一郎更是明白，要想击退凶狠的敌人只靠单兵作战是不可能取得最终胜利的，于是大家商量着要进行一次特训。显然，格兰·玛女士也看到了巴黎华击团的弊病，早早就找好了特训的教官，不过大神需要凭借自己的感觉到小丘广场去寻找迷路的特训官。

自由活动时间（12:00～12:30）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
罗贝莉亚的房间	发现了300年前酿制的白兰地	选择“带回来喝好吗？”	罗贝莉亚
		选择“向指挥员报告”	艾莉卡
		选择“三个人一起分”	罗贝莉亚、艾莉卡好感度下降
作战指令室	艾莉卡问到上次战斗中的表现	选择“对我很有用途”	艾莉卡
机库	让班长继续加班	选择“一颗螺丝也能决定生死”	让班长
作战指令室	格兰问是否需要提示	不回答	格兰
库莉希奴的房间	库莉希奴希望大神协助	选择“明白了”	库莉希奴
	帮助库莉希奴躲避塔莱波	顺序选择“天气很好”、“咳嗽”、“天气很好”、“咳嗽”成功帮助库莉希奴逃走	库莉希奴
香奈尔剧院	曾协助库莉希奴躲避塔莱波成功		库莉希奴
花火的房间	花火连锁事件	先输入中等偏弱的力量，再输入最强力度，最后选择不回答	花火
教会	神父雷诺问艾莉卡是否经常带来麻烦	选择“经常得到帮助”	神父雷诺
日本大使馆	迫水请求大神协助他	选择“明白了”	迫水
图书馆	花火问及自己跟日本女性有何不同	选择“花火才像日本传统女性”	花火
水边的桥	蔻库莉可打算将信寄出去	选择“有回复就好了”	蔻库莉可
马戏团	蔻库莉可连锁事件	选择“蔻库莉可会为我治疗吗？”	蔻库莉可

自由活动时间（12:30～1:00）

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
罗贝莉亚的房间	罗贝莉亚连锁事件	选择“以自身来担保”	罗贝莉亚
秘书室	梅尔连锁事件	可以选择任何一个选项	梅尔
鲜花店	花火和艾莉卡一起买花	选择“百合花如何？”	花火
布鲁梅尔宫邸	塔莱波在寻找库莉希奴	选择“是库莉希奴的意思”	塔莱波
餐厅	库莉希奴不参加传统家族活动	选择“偶尔也是可以的”	库莉希奴
咖啡厅	罗贝莉亚要求一起合作	选择“多多指教”	罗贝莉亚
马戏团	蔻库莉可在为动物治疗	不回答	蔻库莉可
市场	艾莉卡准备买甜瓜当午餐	选择“很会买东西”	艾莉卡

在市场遇到追赶甜瓜的艾莉卡时，大神为保护跌跌撞撞的艾莉卡而抱住她双双倒地，结果被艾莉卡一句“第一次凑这么近观察大神先生的脸”而弄得十分尴尬。正在此时，出现了一个类似虚无僧模样的人，可是在巴黎怎么会有和尚呢？原来格兰女士所说的特训教官正是帝国华击团的三位队员——玛丽兰·橘、桐岛康娜和李红兰。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
小丘广场或公园	艾莉卡停不下来	选择“使艾莉卡停下来”	艾莉卡
舞台	玛利亚和罗贝莉亚决斗	不回答	罗贝莉亚
厨房	蔻库莉可给桐岛食物	选择“马戏团的动物吗？”	蔻库莉可
机库	红兰问及大神技术当中最重要的是什么	选择“爱情与信念”	让班长

玛丽亚负责战术方面的指导，康娜负责战斗技巧，而红兰自然是负责指导大家如何更好地操纵光武发挥出更大作用。特训过后，大家都有不同程度的提高，唯独艾莉卡所有的特训都没有过及格线。不过玛丽亚凭借自己的直觉，认为艾莉卡的灵力还没有完全觉醒，希望大神能够对她循循善诱，引发其自身的觉悟。自知成绩欠佳的艾莉卡主动找到大神，希望大神能够陪她训练，于是两人一起来到康娜的训练室，开始了一场被称为“修道服和机关枪”的射击训练（在此取得高分可提升艾莉卡的好感度）。训练过后，也该去看望一下辛苦教学的3个老队员了。大神首先来到化妆室看望玛丽亚，却不想被眼前的一幕惊呆了。脾气古怪的罗贝莉亚要和玛丽亚比试一下到底是她的飞刀快还是玛丽亚的子弹快。



在睡梦中释放出强大灵力的艾莉卡。



香奈尔的安危全看巴黎华击团的努力了。

可怜的大神来得真不是时候，结果他成为她们比赛的靶子。由库莉希奴当证人的比赛规则是：当硬币掉在地上时双方开始射击，目标是大神头上的苹果。结果没等硬币落地，大神的一个喷嚏提前开始了比赛。最终结果，虽然是罗贝莉亚打中了苹果，但玛丽亚却打飞了她射向大神面门的飞刀。脱离了险境的大神来到厨房，看到蔻库莉可把康娜当作马戏团里的大猩猩一样喂食各种水果，而生性豪放的康娜却丝毫不计较。最后大神在机库找到了正在和让班长讨论光武性能的红兰。通过这3名帝国华击团队员所表现出来的准确判断力、默契、随和以及对技术的掌握，令巴黎华击团的队员们大开眼界。而到了晚上，当这3名队员在香奈尔的舞台上一展身姿时，又让巴黎花组的成员们看到了帝国华击团队员们多才多艺的另一面。就在这天晚上，神甫雷诺来找大神，告诉大神一个关于艾莉亚的秘密。原来早在半年多前，艾莉卡就因多次无心之过而被修道院辞退了，并且雷诺希望大神能够转告艾莉卡“请她以后不要再来修道院了。”这一切都被躲在门外的艾莉卡听得清清楚楚，再加上特训成绩不佳，艾莉亚认为自己只是别人的累赘，决定离开大家。在一连串的战斗后，在一起经历了快乐与苦难后，巴黎华击团的队员们终于意识到大家是一体的。所以当艾莉卡一连3天没有出现的时候，队员们再也坐不住，开始四处寻找艾莉卡。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
咖啡厅	库莉希奴想起跟艾莉卡一起入队的事	选择“应该想一想现在可以做的事”	库莉希奴
市场	蔻库莉可回忆起以往和艾莉卡一起经过的美好时光	选择“去找艾莉卡”	蔻库莉可
公园	花火要求大神不要责怪艾莉卡	选择“我知道了”	花火
图书馆	梅尔也在寻找艾莉卡	选择“明白了，去找艾莉卡”	梅尔
鲜花店	茜不想艾莉卡就这样离开	选择“绝对会回来的”	茜
		选择“做布丁等她回来如何”	茜
大型酒吧	罗贝莉亚说自己伤害了艾莉卡的心	选择“……可能真的是这样”	罗贝莉亚
香奈尔剧院	格兰拜托大神一定要找到艾莉卡	选择“一定会带她回来的”	格兰
教会	神父雷诺后悔自己所说的话	选择“现在找到她才是最重要的”	神父雷诺
日本大使馆	迫水问及自己的任务是什么	选择“培育巴黎华击团”	迫水
警察局	警官埃维安也帮忙寻找艾莉卡	选择“拜托了”	警官埃维安

经过雨夜里的不断寻找，通讯机终于传来有关艾莉卡的消息，大神在桥上找到了她。万般无奈下，大神只好把不愿回到香奈尔的艾莉卡暂时安置在自己家里，并且看到艾莉卡在熟睡时所释放出来的强大灵力。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
大神的住所	艾莉卡问睡他的床合适吗？	选择“日本人都是打地铺睡的”	艾莉卡
大神的住所	被艾莉卡问及是否喜欢她	输入最强力度	艾莉卡
大神的住所	艾莉卡表演即兴舞蹈	选择“心情爽快多了”	艾莉卡
大神的住所	艾莉卡为大神做早餐	按顺序把食物全部吃完	艾莉卡好感度大幅提升

当大神在睡梦中再次与小丑对话时，罪恶的一伙已经在卡尔玛伯爵的带领下，准备开始向香奈尔剧院发动攻击了。第二天早上，随着通讯机警报声起，大神和艾莉卡连忙赶回香奈尔剧院，而迎接艾莉卡的是热情亲切的队员们，大家终于聚齐了。此时，香奈尔真的遭到了怪人袭击，一场恶战开始了。

战斗指导

香奈尔歌剧院：拥有了光武F2，战斗终于又回复到了以前

的简单水平。因为是狭窄的通道，而且还分两条，所以尽量不要分散兵力，在击溃了兵士二型和战斗锤之后马上集结在起始点回复集气，把状态调整过来后再去迎接复活蝎型蒸汽兽的挑战。这一战里艾莉卡完全是起回复作用的，她的行动值根本就不够打出5连击，所以尽管机甲好看，但还是乖乖地集气准备放必杀技“天父之爱”好了。

Boss战：只有当艾莉卡觉醒后，才能对敌人造成一定伤害。首次出场的沙莫陵，是每回合都会支援出兵士二型的魔法阵。与其冲过去破坏这个东西，倒不如集中精力打败鸟型蒸汽兽。复活后的怪人和之前没什么两样，也是飞行组件被破坏后才会落地，并且无法使用必杀。

战斗中的触发事件：

事件内容	行动/对话选择	提升对象
战斗中跟艾莉卡相邻	选择“要相信自己的力量”	艾莉卡
战斗中跟蔻库莉可相邻	选择“不能大意”	蔻库莉可
	选择“还会画猫的图案吗？”	蔻库莉可
战斗中跟罗贝莉亚相邻	选择“你的确像怪物”	罗贝莉亚
战斗中跟花火相邻	选择“很适合花火”	花火
	选择“我也希望乘坐”	花火
艾莉卡觉醒	选择“一鼓作气地反击”	艾莉卡
战斗中跟艾莉卡相邻	选择“艾莉卡很像天使”	艾莉卡
	选择“跟平时不一样”	艾莉卡

第9话 被栅栏包围之岛

西岱岛——巴黎的中心地带，同时敌人的根据地也在那里，不仅凭借塞纳河作为天然屏障，还把巴黎圣母院武装起来成为寺院要塞，并拥有摧毁整个巴黎的妖力，怪人们要将巴黎变成人间炼狱。对于巴黎的市民来说这样的打击简直不可想象，因此政府对外宣称是一次大地震，巴黎华击团的成员们则要负责保密以及巡查市民疏散情况。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
作战指令室	被问及这次战斗能否取胜	选择“没问题，不用担心”	蔻库莉可、花火
		选择“可能还会输掉”	库莉希奴
		选择“正义必胜”	罗贝莉亚、花火
电梯内	艾莉卡担心自己的力量	选择“有我在放心吧”	艾莉卡

自由活动时间

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
教会	艾莉卡向神祈祷	选择“我们不会输的”	艾莉卡
餐厅	库莉希奴问大神对巴黎的感觉	选择“不能代替的第二故乡”	库莉希奴
市场	蔻库莉可问可否收养小猫	选择“蔻库莉可我是放心的”	蔻库莉可
公园	罗贝莉亚不敢相信自己为巴黎而战	选择“你不再感到寂寞了吗？”	罗贝莉亚
墓地	花火祭拜菲利浦	选择“我们会活着回来的”	花火
小丘广场	梅尔和茜询问巴黎的未来	选择“我们的任务是使大家露出笑容”	茜、梅尔
		选择“巴黎由我们来守护”	梅尔、茜
香奈尔剧院	格兰和让班长拜托大神守护队员	选择“让我们一起来开创未来吧”	格兰、让班长
布鲁梅尔官邸	塔莱波打算留守在官邸中	选择“库莉希奴会担心你的”	塔莱波
日本大使馆	迫水仍然在收拾东西	选择“大使那不像样啊”	迫水
警察局	警官埃维安劝告大神去避难	选择“知道了，我立刻去避难”	警官埃维安
再次来到教会	神父雷诺担心伤者而仍未避难	选择“不行，请马上避难”	神父雷诺

巡查完毕，大神等人回到作战指令室。巴黎的天空突然出现异象，一台巨型空中炮台出现在空中，其威力之强大前所未见，才小试牛刀就把巴黎置于水深火热之中。正发愁对敌人巨型武器一无所知的大神众人，却意外得到了来自帝都的苏利妲·织姬和雷尼·米尔希修特拉瑟的帮助。原来她们通过望远镜，利用雷尼所掌握的读唇术了解了敌人的部分作战计划。为了了解更详细的敌情，以便巴黎华击团对战事更有把握，二人自告奋勇潜入敌营打探消息。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
作战指令室	问到现在应该做的事	选择“马上出击”	库莉希奴、罗贝莉亚
		选择“先收集情报”	蔻库莉可、花火
		在限定时间经过一半之后选择“祈祷”	艾莉卡、花火
作战指令室	库莉希奴和织姬在吵架	选择“姬你是来吵架的吗？”	库莉希奴
作战指令室	蔻库莉可问什么是读唇术	选择“透过口型判断说话的内容”	蔻库莉可
化妆室	织姬在愚弄库莉希奴和花火	在限定时间经过一半之前选择“不……还是算了”	库莉希奴
		在限定时间经过一半之后选择“让我来教大家正确的舞蹈方法吧”	花火
道具室	雷尼为出发前作准备	选择“我也来帮忙”	艾莉卡

在等待情报期间，略感疲惫的大神回到作战指令室小睡。离总攻只有4个小时了，格兰·玛突然来找大神，希望他



全体队员出击。



破坏结界的方法。

能在此役开始前任命一名副队长，一来是面对强敌以备不测，二来则是在不久的将来大神会离开巴黎回到日本。在这里，会根据好感度不同列出3个可选人员。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
作战指令室	选择副队长	选择“明白了”	库莉希奴
香奈尔剧院前	副队长为艾莉卡	选择“明白了，我会一直在你身边”	艾莉卡
	副队长为库莉希奴	选择“不用那么心急”	库莉希奴
	副队长为蔻库莉可	选择“永远在一起”	蔻库莉可
	副队长为罗贝莉亚	选择“有心理准备了”	罗贝莉亚
	副队长为北大路花火	选择“一直在你身边”	花火
作战指令室	选择出击指令	任选一项	全员

选好了副队长，总攻的时刻也来临了。当大家乘坐弹丸列车·闪电一号到达巴黎圣母院要塞时，发现织姬和雷尼已被莱昂所抓，并封印在半空中。

战斗指导

西岱岛巴黎圣母院：这是一场说难不难，说简单也不简单的战斗。首先用主力队员把4只橙色二型蒸汽兽干掉，然后全力攻击塔型盾，不要去管沙莫陵。攻击塔型盾的要决是，等光束移动到目标上，发出红光时进行攻击，因此事先的标准锁定很重要。

Boss战：没什么悬念的战斗，直接干掉狮型蒸汽兽就可以结束战斗。

Boss战二回：这才是紧张的战斗。捕获组件会抓住光武，让队员无法行动，需要其他人攻击该组件才可以解放被抓住的队员，因此要优先干掉它们。寒冻剑的攻击会吸取我方的气槽，火焰剑则只是造成普通伤害。乌贼型蒸汽兽虽然厉害，但它不会动，因此要打败它不成问题，关键在于如何在5次钟响之前结束战斗。事实上，除了第二次钟声以外，其他钟响都是在乌贼型蒸汽兽体力值降到一定程度触发的，因此只要不是故意拖拉，不用担心无法得胜。在这场战斗中，因为已经选了副队长，当二人位置靠近且气值全满时，可以使用效果华丽且威力巨大的爱情必杀技。

战斗中的触发事件：

事件内容	行动/对话选择	提升对象
同副队长艾莉卡相邻	选择“艾莉卡靠得住”	艾莉卡
同副队长库莉希奴相邻	选择“严厉的说”	库莉希奴
同副队长蔻库莉可相邻	选择“跟平常一样就可以了”	蔻库莉可
同副队长罗贝莉亚相邻	选择“由我来说服”	罗贝莉亚
同副队长花火相邻	选择“让他们见识日本人的力量”	花火

战斗结束后的巴黎一片歌舞升平之景，现在大神君也可以安心地和心仪已久的副队长开始约会了。

第10话 众神离去之后

没有什么比重复出现的噩梦更令人心烦意乱的了。这晚，小丑又如约而至，并带来新的客人。5名沉睡中的少女被小丑称为“继承了帕里西之血”威胁到和平的人。莫名其妙的大神醒来后，看到窗外明媚的阳光，决定暂且忘记这场噩梦，好好享用一顿早餐。可是早餐要到9点才能供应面包，大神只好先散散步了（从现在开始，大神的恋爱季节即将来临，前面诸篇里所涉及的好感度/信赖度将会影响到游戏的不同分支）。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
大厅	艾莉卡邀请大神到她的房间参观		
商品店	茜希望能和大神一起做蛋糕	选择“不管什么事都可以帮你”	茜
秘书室	梅尔缝制手绢给花组成员	选择“大家都会很高兴”	梅尔
作战指令室	格兰感觉事件还没有结束	选择“我也是这样想的”	格兰
机库	让班长同工作人员们一起庆祝	选择“使让班长晕过去”	让班长
艾莉卡的房间（左上角的楼梯可达）	参观艾莉卡的房间	观察左方祭坛2次，选第一项	艾莉卡
		观察中央电闸2次后选择不回答	艾莉卡
		观看左方书桌上的日记	艾莉卡
教会	神父雷诺庆幸小孩们没有受伤	选择“我来保护小孩子”	神父雷诺
小丘广场	罗贝莉亚在表演魔术	在限定时间经过一半之后选择“看手腕”	罗贝莉亚、艾莉卡、蔻库莉可
公園	小孩子的帽子掉进河中	选择“伸手去取”	花火、库莉希奴
		选择“跳入河中去取”	库莉希奴、花火
大型酒吧	罗贝莉亚喝醉了		罗贝莉亚
布鲁梅尔官邸	塔莱波问及库莉希奴的事	选择“不是”	塔莱波
花火的房间	与花火一起喝茶	选择“是和我一起喝茶的关系吗？”	花火
日本大使馆	迫水问到灾难后巴黎的情况	选择“充满了笑容”	迫水
警察局	谈到上次灾难中没有发生趁火打劫的事	选择“是一件很棒的事”	警官埃维安
水边的桥	库莉希奴看到恋人们正在散步	库莉希奴为副队长	库莉希奴
马戏团	蔻库莉可想起以往的事	选择“仍然留下了蔻库莉可的回忆”	蔻库莉可
	今天是蔻库莉可的生日	选择“生日快乐”	蔻库莉可

溜达没一会儿就到了9点钟，大神再次前往咖啡厅进餐。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
大神的住所	艾莉卡打算到大神的住所住下来	选择“一起住的事？”	艾莉卡
		选择“问过格兰了没有？”	艾莉卡
咖啡厅前	库莉希奴命令大神做她的未婚夫	选择“明白了，我会做的”	库莉希奴
咖啡厅前	蔻库莉可准备搬到大神的住所来住	选择“明白了，来我家吧”	蔻库莉可
时装店前	罗贝莉亚要求大神试衣	在限定时间经过一半之后选择“还是点票员的服装最好”	罗贝莉亚
		如果选择“被你这样说觉得很有型”	罗贝莉亚
咖啡厅	花火打算和大神约会	选择“到附近散步之后再回家”	花火

如果在以前的行动/对话选择中，茜和梅尔以及格兰的好感度较高，就会出现舞会的特殊事件。当大神和副队长进行约会时，提到自己将会离开巴黎重返帝都，副队长十分失望。当提及在帝都是否有牵挂的人时，大神肯定的回答令副队长有些失态。恍惚间，副队长似乎变成了那个大神梦中的小丑，并且口气凶狠地说道：“不会饶恕的，太



库莉希奴在抢新郎？！



小丑的不祥之语。


巨大的鱿鱼怪卡尔玛。

古之魂是绝不饶恕这个叫巴黎的城市的。”待副队长回复神志时才发觉刚才身体不听使唤，连知觉也逐渐失去了。大神仿佛想到了什么，向副队长询问是否知道“帕里西”这个词。约会被通讯机发出的警报打断，原来巴黎一带出现了罕见的植物灾害。

战斗指导

巴黎市区：这才是真正头痛的战斗，想要靠解除炸弹赢得胜利的人会发现自己打得十分吃力。而事实上只要把3名主力攻击队员分配到乌贼型蒸汽兽那一边，第一时间打倒Boss就可以结束战斗了。这期间也要适当注意一下定时炸弹，它会按照蓝色、黄色、红色、爆炸的顺序变化，一旦爆炸任务也就失败了。在炸弹旁边使用回复指令，可以把炸弹的状态归零，使它变成蓝色。但由于炸弹有4枚，所以会手忙脚乱，不如直接干掉Boss来得爽快。

战斗中的触发事件：

事件内容	行动/对话选择	提升对象
与副队长相邻	副队长为艾莉卡：选择“的确是这样”	艾莉卡
	副队长为库莉希奴：“由我们来作个了结吧”	库莉希奴
	副队长为蔻库莉可：“我很强的”	蔻库莉可
	副队长为罗贝莉亚：“专心战斗”	罗贝莉亚
	副队长为花火，选择不回答	花火

本以为作战完毕的巴黎华击团队员却在此遭遇了反复出现在大神梦中的小丑——萨利。她不仅是大神梦中的人物，更是把噩梦带到现实中的“使者”。萨利宣称，其实花组现有的5名队员全部是帕里西人的后代，而现在巴黎出现的种种怪事则是因为其祖先留下的怨念所造成的。面对萨利召唤出的欧克巨树，5个少女都茫然不知所措，大神只好带领大家回到香奈尔。面对萨利的强势进攻，格兰决定暂放弃香奈尔剧院地下的秘密基地，乘坐闪电号·加强型离开基地。不料在撤退途中，与敌人交手。

战斗指导

闪电号·加强型·第一波：虽然说在闪电号·加强型上的战斗并不困难，但只有两名队员（大神与副队长），所以还是要抓紧才行，尤其是若副队长选了艾莉卡这样的人，很难想象要怎么打。任务目标是在敌人摧毁3个蒸汽组件之前打倒它们。

闪电号·加强型·第二波：战斗目的和第一波一样。开始的时候队员会恢复体力和气槽，因此只要动作快就可以了。

闪电号·加强型·第三波：这么多的敌人只意味着一件事——队员编制重新恢复了正常，这样一来胜利也不是什么困难的事情了，战斗中建议队员分为两组并分别守住前后两组蒸汽组件。敌人像潮水般涌来，好在其余的几名队员终于醒悟，加入了战斗。虽然把敌人消灭了，但闪电号却发生了爆炸，大神和副队长与其他几名队员失去了联络……

战斗中的触发事件：

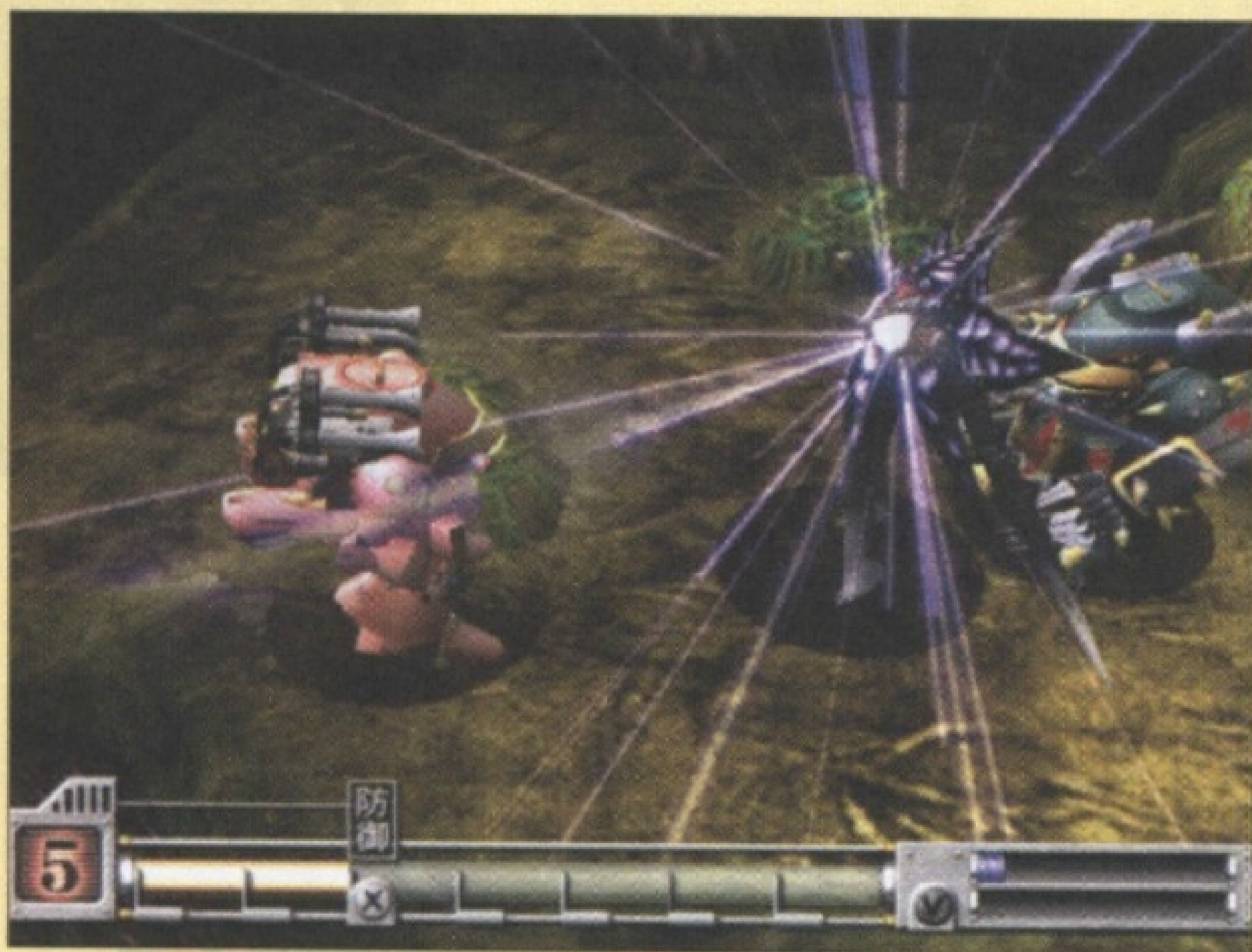
事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
公园	副队长为艾莉卡	选择“不需要担心”	艾莉卡
	副队长为库莉希奴	选择“这是个好建议”	库莉希奴
	副队长为蔻库莉可	选择“我不会讨厌的”	蔻库莉可
	副队长为罗贝莉亚	选择“我无时无刻不这样想”	罗贝莉亚
	副队长为花火	选择“大家还活着”	花火
公园	副队长准备牺牲自己的性命	可以选任何一项	

正当副队长准备以自己的血来封印欧克巨树时，大神与副队长终于和其他的战友们取得了联络，并意外得知，在巴黎还有一个由迫水大使领导的凯旋门支部，并且制作了秘密武器以备不时之需。看来最终的决战已经无可避免了。

最终话 都市生生不息

巴黎华击团·凯旋门支部已经成为可以和怪人们抗争的最后力量，现在的巴黎已经支离破碎，欧克巨树已经侵占了


凯旋门大变身——左轮加农炮。



救艾莉卡真是麻烦啊。



小丑的本尊——苍蝇型蒸气兽晨曲。

整个巴黎市区近72%的面积，如果不尽快解决战斗，后果将不堪设想。尽管凯旋门支部制造了秘密武器巨型发射兵器左轮加农炮，它可以代替弹丸号将队员们送入欧克巨树内部，但由于时间不足，左轮加农炮无法准确将队员们送到欧克巨树的心脏部位。

事件地点	事件内容	行动/对话选择	提升对象
凯旋门支部	说到巴黎的消失	选择“各位我们绝对不能放弃”	罗贝莉亚
		选择“还有其他的方法”	花火
凯旋门支部	说到舍弃生命的命令	选择“无法下达那样的命令”	
凯旋门支部	说出作战指令	输入最大力度说出“巴黎在燃烧吗？作战，出击！”	全员
	出击指令	选择“巴黎华击团，花组，出击！”	全员
		选择“由我们创造未来！”	全员

正当大家还在准备使用左轮加农炮将队员们发送到欧克巨树上时，欧克巨树竟然先发制人，向凯旋门支部发起进攻。匆忙之间，队员们被发送到欧克巨树的不同位置。

战斗指导

欧克巨树内拯救队员行动：由大神一个人寻找队员，要注意地面上绿色的陷阱，踩上去会对附近单位造成较大程度的伤害。

Boss连战一回：苍蝇型蒸汽兽的特点是，在受到一定攻击后会分散成11只小型的晨曲，而其中黄色的那只才是本尊，干掉它真正的晨曲才会现身。从现在开始几乎都只是拼必杀的战斗，集气指令和敌人的攻击可以让队员们差不多每两回合就可以使用一次必杀，因此选择“林”的战术就对了。

Boss连战二回：依然是拼必杀，好在这个终结者没有必杀攻击，但是它的大范围普通攻击也很头痛。艾莉卡完全不要出手，只负责回复。这个阶段的终结者会使用一次伤害139点的攻击，一不小心就会有队员挂掉，要注意。

Boss连战三回：明明说好了是最后一场战斗的，大神说话真不算话。变身后的终结者可以转动位置，而使我方队员处于移动不利的位置。所以最好不要全部拥到它面前去发必杀，不然很可能就被转到另外一头去，要花上一整个回合才可以跑回来。诸神的黄昏会造成全员攻击，所以根本不要奢望找地方躲，老老实实地承受伤害，长“气槽”好了。

Boss连战四回：这时候又说一遍最后的战斗，谁信呢？固定在地上的终结者除了普通攻击以外，必杀还是会调整队员位置的。此外它的位置让光武走过去基本上也没有什么机动力去做别的事情了，所以依然是以一格行动力就能发动的必杀为主导的战斗。在此役中，玩家又可以欣赏到华丽的爱情必杀技了，不过一定要注意大神和副队长的位置关系以及气值槽是否全满。

故事的结尾自然是正义最终必将战胜邪恶，光明战胜黑暗，如果你没能做到，那么请重新Loading吧，不然就看不到最后的结局了哦。

不管大神选择和谁在一起，离开巴黎的日子还是一天天地临近了，在这段时间内，大神可以再次和自己在巴黎的恋人约会。在离开前，无论怎样也要和所有人说再见哦。所有队员的所在地：格兰、茜、梅尔在香奈尔剧院，艾莉卡在公园，蔻库莉可在马戏团，罗贝莉亚在酒吧，花火在墓地，库莉希奴（如果是副队长）在大神房间前。

在长长的出场人员名单后，是大神离开巴黎站台的背影。所有的队员都会和他告别，唯独副队长一言不发，只默默交给大神一个粉红的信封，在这里记录着她对大神的爱以及从大神和所有巴黎华击团队员身上所看到的希望。

附 库莉希奴的信

亲爱的队长，
对我来说，你已经成了难忘的人。
有时我们一起欢笑，又有时相互对峙。
说起来，阁下还在我家当过侍女。
到现在，这些都成了美好的回忆。
你所告诉我“为了人们而战”的话语，
我正再次予以回味。
这句话所意味的，或许是伟大的爱吧。
去爱上人存在所意味的一切……
只有这样伟大的爱才能引导力量前往正确之路吧。
意识到这个……
或许是因为我有生以来第一次爱上人的缘故吧，
我
爱慕阁下，
因此就打算像爱慕阁下那样去尝试爱上所有的人。

库莉希奴·布鲁梅尔字
……怀着爱



再见了……花之都·巴黎。谢谢你们……香奈尔剧院的各位，谢谢你们，正在观看此文的读者……

《骑士Online》推出全服500强排行榜

《骑士Online》官方网站前段推出的“天下英豪榜”和“国家栋梁榜”受到广大玩家的喜爱，它们分别以等级和国家贡献度的多少进行排名。不过，这两个排行榜均是在单个服务器内进行评选。由于各服务器内骑士们的实力不相上下，经玩家提议新增“国家栋梁全服500强”排行榜。“国家栋梁全服500强”是抛开服务器，抛开国家的限制，以国家贡献度进行整个骑士的综合排名。在这个榜单中可以看到人物名称、所在服务器、国家、所属骑士团及贡献度等。一旦进入这个榜单，就表示你是《骑士Online》数百万骑士之中的500强之一。不论是在美女面前炫耀，还是用来激励自己，都是相当好的机会。此外，这个排行榜还会跟另外两个一起进行每日更新，保证每天看到的都是最及时、最准确的服务器内500强排名，而且每天还会在这500强中随机抽出一位玩家的游戏资料进行详细介绍，有实力的骑士们可以趁此成名的机会好好表现一番。





外挂新动态

仙境天使（窗口版0702）简体测试版

说明：一、加入新地图传送点；二、加入部分新物品名称和新怪名称；三、修正cup点100%的问题。

仙境天使0701A简体测试版

说明：运行仙境天使并输入游戏帐号，天使密码在测试期可以随便输入（不能为空），登录成功后在窗口右下方会出现ok，再以“窗口模式”运行游戏。成功登录游戏后按F10可以呼出仙境天使，每次要选仙境天使的窗口时都要按F10。

魔力挂机MM机器人1.52免费测试版

说明：目前免费使用，不需要注册。运行软件时候提示输入用户名和密码，只要随便输入就可以登录。

奇迹宝合免费版

说明：（免输入帐号及其密码）只需按“认证”就可以使用，进入游戏，按F11呼叫出奇迹宝合。

便宜外挂奇迹超强免费版

说明：全屏、窗口运行、刷新率设置、分辨率设置、游戏速度、物理攻击、魔法攻击、攻击停顿、引怪、战斗保护、自动捡宝、全屏自动捡东西、显示物品、锁定坐标、瞬间移动、自动回城、快速回城、挂红名、自动发言、设置保存功能。帐号和密码随便输入即可使用。

奇迹猎手3.1免费版

说明：窗口/全屏幕、屏幕大小自由设置、自动引怪、全屏幕捡东西、增加打宝几率、显示地面物品、黄金装备、无限霹雳回旋斩、物理攻击、单体魔法攻击、范围魔法攻击、定点攻击、自动攻击、卡怪、自动补红、自动补蓝、小地图瞬移、任意坐标瞬移、直接恶魔广场瞬移、自动回城、快速回城、定时关机、增加安全性。

编辑点评：随着网络游戏的火热发展，外挂也成为了网络游戏玩家和网络运营厂商所注目的焦点。特别是针对热门网络游戏的外挂层出不穷，版本不断更新，功能不断增强，更加引起了人们的关注。6月26日，国家新闻总署负责人在香格里拉饭店明确表示：互联网游戏出版经营活动中存在的私服、外挂行为属于非法互联网出版行为，有关政府机关将按照国家有关法律法规对这种行为坚决予以打击。这是我国有关部门首次对外挂明确表态。同时，这也标志着整治外挂的行动将有章可循。随着国家有关部门打击外挂力度的加大，我们相信外挂现象总有一天将会被彻底根治。

《奇迹》湖南高校PK大赛掀热潮

2003年6月22日，在湖南长沙麒麟居网络会所举行了一场《奇迹》高级玩家PK大赛。参加比赛的选手都是《奇迹》游戏中高等级的高校玩家，并且还有很多其他不是高校的玩家前来观战，争睹220级的高级PK赛。中午13:00，主持人宣布比赛正式开始，选手们立刻投入了紧张的战斗。经过激烈的角逐，长沙电力学院战盟队获得本次比赛的冠军。他们各获得450点容量的点卡1张和《奇迹》精美奖品。活动结束后，玩家和工作人员在现场合影，玩家表示会继续支持《奇迹》，并期待下一次PK活动的举行。

《剑侠情缘Online》内测出现“超级猛男”？

在《剑侠情缘Online》内测期间，游戏中出现了一位集所有门派武功于一身的“超级猛男”。

身为武当派角色，却能使用天王帮和峨嵋派的技能，甚至还能使用内测没有开放的丐帮技能，被玩家疑为GM、作弊的玩家或者使用外挂的玩家。经过官方调查，“超级猛男”为公司的技术人员。由于公司规定内部工作人员的特别人物只能是白名，不能参与玩家之间的PK，因此他违反了公司规定，被给予了严重警告处分，并且ID已经被删除。官方希望广大玩家继续监督，如果再有类似的事情发现，他们决不姑息。

水能载舟，亦能覆舟

对《大海战Ⅱ》用户无法登录游戏服务器的调查

■晶合实验室 Al

外挂是广大网络游戏运营厂商和绝大多数网络游戏玩家所深恶痛绝的东西。随着“反外挂”行动轰轰烈烈地展开，凡是受到外挂困扰的网络游戏运营厂商都采取了相应的措施来打击外挂，他们的行动得到了众多玩家的积极响应和欢迎。不过，在清理外挂的过程中，由于技术上的纰漏和欠缺所造成的种种问题，也给不少玩家带来很大的麻烦。日前，编辑部收到一位热心读者的来信，对万向通信有限公司所运营的网络游戏《大海战Ⅱ》提出了自己的不满。原文如下：

大软的记者你们好！

贵刊前几期（5月上、5月下、6月上、7月上）都刊登了有关《大海战Ⅱ》游戏的文章。我个人认为贵刊没有进行细致的调查就草率地发表了万向通信所投递的稿件，并且这些稿件都不是万向通信的原创，都是海战的用户所写。因为我是一个大海战的玩家，也是一个万向通信的受害者。自从万向通信在3月初开始收费的时候就开始购买点卡向万向通信付费了。然而，在短短4个月的时间里，由于万向通信的服务质量极其低劣，导致他们和付费用户的关系急转直下，现在已经到了要对簿公堂的程度了！有关这些证据，请登录海战的官方主页www.nf2.com.cn上的论坛就可以知道了。首先，万向通信在公开测试时就没有及时更正所发现的程序Bug，匆忙开始了收费；其次在收费以后服务器的稳定性非常不好，掉线、不能登录、丢失物品的现象层出不穷；后来在5月初，海战出现了大量外挂，导致游戏的公平性遭到了严重的破坏。在这个时候，万向通信并没有采取停机屏蔽外挂、回档、补偿等手法维护付费用户的权益，而是采取了封闭部分用户ID的极端做法。诚然，这是他们公司的权力，但让人万万没有想到，万向通信实际上并不能严格地分辨出到底哪些玩家使用了外挂进行作弊。所导致的情况是众多正常游戏的付费用户（包括我）的ID也不能登录游戏服务器。曾经无数次使用不同的方式跟他们的客服联系，说明我的情况，然而得到的答复基本上都是“这个事情我们也清楚，正在解决，请等待……”这一等就是一个多月！至今我仍然无法登录他们的游戏服务器。我至今还在尝试登录的原因是因为我已经向游戏中充了6000点的点卡，现在还有3989点剩余，约合人民币230元！按照万向通信在官方主页上所说明的情况，因使用外挂而被封闭的用户ID要公布在他们所谓的“战犯列表”中。而现在无法登录的众多用户中，他们的ID却从未出现在这个列表中。万向通信在6月18日有一个通告，原文如下：

客服公告

大海战 万向通信

关于部分用户无法登录游戏的通告

作者：海战 发表时间：2003-6-18 15:12:05

尊敬的用户：

目前海战外挂横行，万向公司是坚决反对外挂的，海战工作人员誓与外挂斗争到底！

近日，协同韩方对于游戏服务器端程序进行修改，并且清理使用外挂用户的数据，会造成部分新注册用户无法登录服务器。并且，目前使用外挂的部分用户会永远无法登录所在服务器。

对于以上情况，新注册用户在数据清理完毕之后，就可以正常登录游戏。因为使用外挂造成的无法登录服务器是永久的，海战工作人员不予恢复！

外挂从产生到现在，海战工作人员一直寝食难安，由于无权修改游戏程序，导致处理速度缓慢。但是请用户相信，我们一定有能力、有信心清除外挂，清理作弊用户数据，还海战一个干净的明天！

请看这句：“并且，目前使用外挂的部分用户会永远无法登录所在服务器。”在这里万向通信并没有说“使用外挂的所有用户将无法登录服务器”，说明他们根本不能清楚地辨明外挂用户。再看这句：“因为使用外挂造成的无法登录服务器是永久的，海战工作人员不予恢复！”其中并没有指出在何种情况下适用这个条件。另外，即使判明了该用户为使用外挂的作弊用户，在封闭了以后也应该指出在何处将给予封闭通告，这是很正常的。既然取消了某个消费者的游戏资格，那么就应该有理由去说明为何这样做，并且要明确告知







他，他的游戏资格已经被取消。然而万向通信现在的做法是：宣布不能登录的用户即为作弊用户，并且不予恢复！更有甚者，万向通信也并没有在官方主页上的任何位置刊登封闭通告，就这么不明不白地封了你的ID，连同ID中所存储的点数也一并作废，而那些点数都是用人民币买来的。这种做法极大地侵害了消费者的合法权益，甚至构成了经济犯罪。这也就是万向通信现在为什么跟付费用户的关系如此之对立的原因了。对此我本人已向消协提出了控诉。希望他们能给予解决。而贵刊一直是我多年来十分喜爱的杂志，从大软的创刊号到现在从未间断过订阅。有时因为工作原因错过了购买日期，甚至跑遍整个长春市的报刊发行点也要购买到。作为一个读者，这其中包含着对贵刊多么深的感情。然而贵刊却那样草率地刊登了幕后如此黑暗的公司所投递的稿件，难道就不考虑一下我们这些读者的感情吗？也许你们对此还一无所知，这点我不怪你们，但是我现在诚恳地请求贵刊，作为一个在计算机出版物领域很有影响力的媒体，请你们关心一下我所提及的这个问题，替我们这些读者和受害的消费者说几句公道话，也能够在社会上产生一些影响和呼声。像万向通信这样的XX代理商横行于世上，难道媒体就不能关注一下吗？敬请派出记者对此做认真的调查，在网络游戏热火朝天的今天，这或许也是一个极好的新闻素材，难道不是吗？

祝你们身体健康，工作顺利。敬候回函

贾明

2003年7月3日零点56分

致

礼！

收到读者的来信之后，记者立刻赶到万向通信有限公司，就读者所提出的问题对负责《大海战Ⅱ》的工作人员进行了采访。

首先，关于《大众软件》5、6、7月份几期杂志上所刊登的《大海战Ⅱ》文章的问题，万向通信的工作人员解释说，他们对用户在游戏官方论坛所粘贴的文章拥有版权。这一点已经在用户注册的协议作过说明，因此他们有权使用这些文章。

其次，关于封闭外挂使用者的ID和无法登录游戏服务器的问题，工作人员解释说，由于外挂的风行，很多网络游戏都遭到了冲击，《大海战Ⅱ》也不例外。当5月初《大海战Ⅱ》出现外挂的时候，因为万向通信无权对游戏进行修改，于是便将该情况反映给了游戏的开发制作公司，由他们对游戏程序进行升级和修改，以期能够屏蔽外挂。不过，由于《大海战Ⅱ》在韩国和中国台湾省等地运营时并没有出现过外挂的情况，游戏开发制作公司对于如何屏蔽外挂没有足够的经验，因此造成游戏程序的升级和修改出现了一些问题。这样也使得一批《大海战Ⅱ》的用户在游戏程序更新后无法正常登录服务器。

当记者问及为什么从5月初到7月这一段时间里没有尽快解决好玩家无法登录游戏服务器的问题时，工作人员解释说，恢复玩家的游戏数据是非常复杂的过程，同时还要解决游戏更新后出现的一些Bug。为了能够将玩家的游戏数据准确地恢复好，必须进行大量繁琐的工作，因此处理过程也较为缓慢。不过，截止7月4日，万向通信已经恢复了553名玩家的游戏数据。这些玩家已经能够正常登录服务器。至于其他玩家不能正常登录服务器的问题，也将在一两周之内得到解决。

关于玩家使用游戏外挂而被封闭ID的问题，工作人员解释说，他们通过对比游戏数据，可以准确地查清玩家是否使用了外挂，不存在错封ID的情况，而且被封闭ID的一些玩家都是在屡劝不止的情况下还在继续使用外挂，或者在游戏中兜售外挂才被封闭ID的。而对于目前一些玩家无法登录游戏服务器的情况，并不是因为使用了外挂的原因，而是由于先前提到的游戏本身所存在的Bug，目前正在逐步解决。至于由于使用外挂而被封闭ID的玩家，万向通信清除了他们在游戏中的异常数据之后，也将恢复他们的ID。最后，万向通信的工作人员对那些由于游戏本身的问题而无法登录服务器的玩家真诚地表示歉意。

就读者来信所提出的问题对万向通信的采访结束了，从中可以看出，游戏的运营厂商在打击外挂方面的行动是积极的，由于在处理过程出现的种种问题，也确实给玩家增添了很多烦恼。如今网络游戏的反外挂活动并没有结束，还有很长的路程要走，游戏运营厂商也需要广大玩家的积极支持和配合。不过，在这个过程当中如果不能妥善地处理好出现的各种问题，特别是给玩家带来不便的问题，就会使得玩家反外挂的热情逐渐消退，而反外挂活动的成效也将逐渐减弱。此外还有可能使玩家和厂商之间产生隔阂和矛盾，这些都不利于网络游戏的发展。因此，希望网络游戏的运营厂商在今后的反外挂行动当中，在加强技术手段的同时还要做好客服工作，当玩家遇到问题的时候能够为他们妥善解决，这样也能加强厂商与玩家之间的交流和沟通，在双方的努力配合下，创造出良好的游戏环境，使游戏更好地发展。如果将游戏玩家比作水，那么游戏和游戏厂商就是舟。水能载舟，亦能覆舟。我们希望“覆舟”的情况永远不要出现。

网游半月谈

如何为客户（玩家）创造价值

■河南 王东



作为一名营销管理人员，无时无刻不在琢磨着一个问题：如何能提升客户的忠诚度？对于网络游戏这个行业来说更是如此，谁能牢牢抓住客户，谁就能赢得市场。具有足够忠诚度的客户就如同一名“传道者”一样，不但消费着你的产品，也在不停宣传着你的产品。在现实世界中，我们经常能发现某些狂热的XX游戏迷在不停地教唆周围的朋友、同学玩他喜欢的游戏。而要提升客户（玩家）对你的产品的忠诚度，归根到底的方法只有一个：为客户（玩家）创造和增加价值。而制订为客户创造和增加价值的相关计划前，首先必须要搞清楚这些价值的具体分类和定义，否则制订的计划将会低效而盲目。



便利的价值

便利的价值体现在玩家发现他能很方便地购买到游戏卡，能很方便地通过各种渠道得到和使用游戏产品，能很顺利地得到各种客户服务等。便利的价值来源于渠道的通畅度、企业内部对基层设备和员工的投入以及管理能力。比如玩家当需要客户服务的时候，通过电话联络却总是占线，这就在一定程度上减少了“便利的价值”。



员工的价值

高素质的员工和高质量的客户服务是赢得客户（玩家）忠诚度的一大方面，对于网络游戏行业而言，大量的客服人员和GM则是直接面对玩家的企业员工，他们的地位尤其重要。由于整个网络游戏行业普遍的不成熟和管理结构的不合理甚至滑稽无比，造成这些基层员工的地位尤其尴尬。GM在管理结构中扮演的形象应该类似于传统行业中的客户经理的位置，他的工作职责在于挖掘客户的富余价值、提高客户的忠诚度、发展客户、管理客户、反馈客户信息（消费偏好）等工作，直接效命于公司的营销副总或其他重要职位的管理人员。



但在网络游戏行业，GM却成了机器人，成了玩家渲泄的对象，成了收入最低压力最大的员工。想想看真让人觉得不可思议，他们的价值真的就这么低吗？也许一些负面报道更能准确反映他们真实的价值，比如某某报纸报道某某公司的GM非法复制装备、偷高级别玩家的ID并销售获得巨款等。很显然，这就属于他们创造的价值中的一支，也就是本来应该属于公司深层挖掘客户价值的部分利润。是不是很搞笑？让人联想到“逼上梁山”的典故。当官方的势力不承认他们的价值后，梁山好汉们只有用暴力不合作的方式来展现他们的真正价值了。



在传统行业里，很多老总级别的人都是从最基层的员工做起，逐渐成长起来，而网络游戏行业里的GM和客服，却似乎被遗忘了。这也从侧面反映了这个行业急功近利、幼稚的管理心态。

篇幅所限，具体的就不再详细讲述了，总之，让我们看看谁将成为国内第一个真正科学地重视GM和客服的游戏公司，而不只是简单的严肃管理。



信息的价值

客户（玩家）在游戏中娱乐的时候，会面临各种决策，而如何实施这些决策，如何更好处理，就需要厂商给客户（玩家）提供更多的信息来源和工具。如更方便、更多样化的聊天方式、BBS等。这样就增加了相应的信息价值。只有彻底搞明白信息价值的理论后，厂商才能更有效和有目的地进行整个系统上的改进，而不是想当然地以为自己这样做只是为了让玩家更“方便”，那属于典型的无脑型的小学生管理方法。



关联的价值

关联的价值很有趣，比如农夫山泉的消费者，当他买到一瓶水的时候，会很自豪地对其他人说看，我为申奥捐了1分钱！这就属于关联价值的范畴，属于企业中公共形象塑造的范围。谁也不想去玩一个被消费者恶名臭骂的公司的游戏产品。树立公共形象要注意一点，这个公共形象是根据你产品的消费群体特性（特别是年龄）来制订的。比如对盛大来说，你再做政府公关和形象建设，甚至在党报的头版有报道，但对于这个消费群体来说是无足轻重的，因为他们不是理性以及年纪偏大的。不如花点时间去赞助一些大/中学生学习竞赛或体育竞赛。



也许有一天，当网络娱乐真正成为群众消费的一大主体后，我们熟悉的赛场上将会出现XX游戏产品的球队，在他们激烈比赛的同时，一场游戏中庞大、令人热血沸腾的攻城战也同时展开。



梦想开始的地方

■北京 云起

梦想，是从消耗品开始的。

当网络游戏被称为"泥巴"的时候，没有人去想，在网上玩游戏，凭什么要花钱。因为我们已经耗费了网费，那么游戏是不是应该作为网络的增值而存在？当"泥巴"越来越有动感，图形越来越多，色彩越来越丰富的时候，她已从一团充满现象的泥胚幻化为亦真亦幻的美人，而我们也从想当然的免费娱乐者变成了购买快乐的玩家。这个转化过程，至今经历了4年之久，4年亦可以将理所应当的行为统统改变。

但是，我们为什么要花钱才可以得到曾经免费就可以得到的快乐呢？

道理很简单，因为游戏的经营者们再也不是为了拉动人气而将游戏作为一种增值产品存在，而是作为一种主营项目存在了。当各种游戏公司在2002年涌上网络游戏这片沃土，到2003年开始泛滥成灾之时，互联网娱乐（包括网游且只能说包括网游）所创造的收入，已经在国民生产总值中占有了整数的百分点，那么作为一个发展仅有几年的朝阳产业来说，它的潜力是无可估量的。且这个力量，正在向着各行业蔓延，即使你不成为经营者，也要成为消费者。

这个力量也在以非常难以掌控的趋势游走着，因为能掌握市场脉动才可以利用市场，利用市场才可以掌握发展和未来。这个行业的市场如何跳动，如何利用，所有的从业者也都在继续摸索，因为没有相似的前车，也走不出相似的车辙。他们是开拓者，有可能是英雄，也有可能是罪人……

游戏行业已经成为经济的组成部分，但是这种经济，在国内虽然已经创造了相当的盈收，却未成为一种文化氛围存在，而游戏文化早在十几年前就已经作为一种特立独行的产权文化被世界所承认、接受了。那么中国的游戏文化从哪里开始呢？说到中国的网络游戏，我们不要抱怨中国的网络游戏不是自己开发的，都是代理的，将那些换汤不换药的韩国网络游戏称作"泡菜"。其实，"泡菜"也正是韩国文化的一部分，他们通过电子娱乐度过了国家的经济危机。游戏救国之说不知道是否属实，但从韩国的游戏发展来看，他们的确进步了很多，而且正在整体迈向国际一流水平。韩国近期开发的几款游戏，从创意到制作上已经有了质的飞跃，这个飞跃也是个循序渐进的过程。如同日本的球会制度，开始有很多外援，通过这些外援而培训了本国的球员。虽然进入日本的外籍球员良莠不齐，但是谁又能否认日本的足球发展呢？那么日本的足球是学来的，日本的足球文化是融合来的，但是日本的足球是进步的。韩国的游戏如出一辙，他们的游戏是仿造的，但通过吸收和模仿，他们的游戏是进步的。在很多人动不动就倚仗着中国上下五千年文化的同时，最好去考虑如何去运作这五千年的文化，不要让这些文化成为发展的压力或是为自己裱上的一层金。中国游戏文化的发展，不会仅仅是因为把四大名著变成了游戏就会诞生，也不会因为中国是个文化古国就会自然形成。学会融合是一个民族的发展，接受融合是一个产业的进步。如果别人比你高明，何必在乎他是否是"泡菜"还是"沙拉"。吸收过来，学会了，弄懂了就行了。如果自己连"泡菜"都不如，又哪来的资格嘲笑"泡菜"呢？

当看着这几款"泡菜"新作的时候，突然想到了一位朋友从韩国回来时，仰天长叹的一句话："韩国连垃圾都卖完了……"这是不可能的。

垃圾只能是消耗品（每款游戏都有自己的开发意义和理念，我们应该尊重任何一款游戏的开发人员，没有理由把他们的工作称为垃圾）。如果被人把消耗品扔到了国内，那么引进经营这些消耗品的商家的目的也就不言而喻了。我们不能期待商家也带着玩家的心理，去为中国游戏做出自己的贡献，但如果这些商家对游戏的经营只是因为现在市场肉质肥美而来分羹，那么这些商人将无法看到真正水草茂盛的时代。因为今后的市场，再也不是连消耗品都有人买账的物质缺乏的贫困地区。如果那些职业素质低下、想投机游戏行业的商人们，想再利用些品质不高的消耗品来过把瘾就死，结果只能是不得好死。因为没有玩家会在多选择、多机会的情况下，继续忠实于一款没有发展的游戏。因为诱惑越多，变数也就越大。在消耗殆尽的消耗品背后，就是我们期待的精品，而且离我们越来越近。因为有买就有卖，卖主看价钱，买主看眼光。

想起了一位厨师说的话：如果一个人起初的梦想就是吃顿红烧肉，那么他的理想就在红烧肉这里停下了，如果有一天他明白世界上还有龙虾的时候，红烧肉也许就再也不是他的梦想，但是他的梦想是从红烧肉开始的。

如果我们的梦想只是想玩游戏，无所谓什么游戏的时候，那么我们的精力、时间、金钱也就这样流失了。现在我们终于知道，真正优秀的网络游戏还在前方，那么现在这些游戏，只能成为对未来游戏的对比，我们的梦想就又近了一层。通过接触这些并不优秀的作品，我们明白了自己的不足，也明白了市场的需求，于是就会成为动力。接触到了更多的游戏，看到了更好的内容，那么谁还会停留在原地呢？

我们没有理由去鄙视任何一款曾经伴随我们走过的游戏。因为它们成为我们延续梦想的桥梁。所以在这里，不禁想感谢那些为了抢争市场而鱼龙混杂引进了各种游戏的商人们。如果没有你们的投入，也不会有现在的希望和梦想，如果没有消耗品的对比，我们也不会有对精品的渴望。

我们的梦想，是从消耗品开始的。

画龙点睛

走入A3



■北京 雨天的山

一个普通的英文字母A，一个普通的数字3，组成了一个不普通，并且十分神秘的词——A3。A3是一个虚拟但又真实的世界，说它虚拟，是因为在这个世界上它并不存在；说它真实，是因为它组成了一个独立的社会，同真实社会一样。A3，一个临界于虚拟与真实之间的社会，你不必去考虑它究竟是真实的还是虚拟的，因为你可以在虚拟的世界中去体验真实的人生。

A3共分有3种不同职业：战士、圣骑士和法师，3种职业各具特色，每换一个都会有一种完全不同的体验和升级路线。战士擅长近身肉搏，血多防高不用提了，在近战中具有最强的攻击力和防御力，因此初期升级速度极快，加上A3具有自动打怪的功能，只要鼠标点点，悠闲地端杯咖啡，一只手同时操作鼠标键盘完全没有问题；圣骑士的攻击和防御都较战士为弱，但是可以自己补血，还有不少增加攻击防御的魔法，算是相当省钱的职业，初期升级的速度也不慢，后期因为怪物明显增强而且常常是围攻，所以难度也明显增强；法师则由于防御超弱生命超低，初期练级速度最慢，同时又要补血又要补魔法，消耗也比其他两个职业高很多，但中期出了范围攻击的魔法之后根本就是从地狱进了天堂，升级速度极快，赚钱能力极强，消耗也极大。3个职业各有优势，如何选择全看各人喜好，我本人是非常喜欢法师的，尤其喜欢使用强悍的范围攻击魔法，不过韩国那种蜗牛一般的网速…………T_T，只好选择生存最简便操作最省心的小强战士了。



首先必须给新手纠正一点认识，经常有人说门口的商人能够让你全面恢复，可以省不少钱，对于花钱如流水的法师初期穷得没办法了这么做一段时间倒是没什么问题，但是大家都知道时间就是效率，尽管从门口到商人处的路途不远，也会消耗不少时间，长此以往……所以我坚持一个原则，永远都带足够的药水出门，尽量减少往返的时间，这样对战士来说是最有效率的，反正开始的时候赚钱相对也容易，打出随便一个什么装备，鉴定之后都可以卖个1000多银子，RP好的话出去做个任务回来就能有个近万，买上足够的药水之后还能有剩，存点买装备完全没问题，因此必须牢记练级守则第1条，效率。



打怪并非A3唯一的升级途径，尤其是30级以前，有更有效率的方式存在，就是做任务。这对于初期升级相对较慢的法师来说完全是发家致富赚取经验的最佳途径。A3的任务程序其实都很简单，无非是杀掉几个怪或取得什么物品，总之每个任务都要杀怪，而且杀的怪基本都是当前等级下练级最合适的怪——韩国人想的还挺周到。所以反正也是要去打怪，为什么不顺手做任务呢？当然任务也分三六九等，有难有易，报酬也随任务难度有所提高，我们接任务的原则依然是——效率。尽量选择只在本地图转悠的任务，而且最好是杀多少个怪就能完成的，A3的任务是只要完成了任务，不管人在哪里立刻获得报酬，如果要跑来跑去显然要浪费大量时间，时间就是金钱，时间就是经验，不可随意浪费，一次多接几个任务，出去做完了立刻再接。对于法师来说任务尤其重要，因为能通过解任务获得使用魔法必须的魔法石，火电冰这3系的魔法都是必须在法杖上装备相应的魔法石才可以施展的，而不同的魔法对不同的怪物有不同的威力，再说就算为了欣赏好看的魔法效果，这些魔法石也是必不可少的。因此在接任务时要看清楚任务和报酬的说明，不要来者不拒，不满意的不要接，NPC半价回收，我曾经为了换个满意的任务在那买了5分钟的任务卷轴……我的钱！我的经验啊！当然韩国服务器太卡也有一半的功劳在里面。练级守则第2条，有效率地做任务。







宠物可真是个麻烦的东西，没它不能跑，有它又要时刻操心，尤其到了高级的时候，一个不小心就挂在怪物堆里了，复活药的任务既难接又不好做，花钱买又太贵……没事一定不要让宠死了，挂个宠可不容易啊，A3的宠物经验居然是根据在线时间来的，骗网费骗点卡啊！！有空常按3，战士单练的时候尽量不要去招惹那些召唤同伴的怪，一个召一群，瞬间就能把你给秒杀了，最典型的例子就是血色沙漠的沙虫，配合上乌龟一般的网速，秒杀你没商量，55555……可怜我的鸟啊，害我从此在沙漠练级就没装过鸟。建议该阶段战士练级尽量和法师组队，让圣骑士出去引怪，战士在法师前面做肉盾，千万别装鸟，这样的组合练级相当有效率，只不过钱都让法师拿去了，其他人就只能蹭点装备去卖了……有得有失啊，大陆服务器开了之后最好和几个朋友组好了一起出去，赚了钱大家分，战士少分点也比没有好。扯远了，说回宠物来，宠物的主要附加属性有3种，加攻击力、加防御力和增加所获得的经验，最好根据不同的状况使用不同属性的宠物，虽然60级买的宠3种属性都有，但也不是随便就能到那么高的，30级买的宠有其中的两种属性，选择合适的用，自己防御偏低补防御，攻击不够加攻击，加经验的则是必不可少的，随机附加的火电冰伤害力和防御力则要看RP了，运气好的甚至可以6种全加，不过这种极品鸟极其罕见，至少我还没见过一个。买鸟蛋还有个小窍门，在城镇里共有3个商人出售鸟蛋，其中最下边的商人出售的往往是加经验的，中间的那个加攻击，上面的加防御，其他的属性就比较随机。城门口总是有一大群人在那挂鸟，每次都让我卡得不行，虽然非常厌恶这种浪费系统资源的行为，但为了提高宠物的属性，我也不得不加入他们的行列，尽量往人堆里钻，等级高了怪物虽然打不死你，却能打死你的鸟，那是更令人郁闷的事情，好在现在新人多，不愁怪物没人杀，用力挂吧，至于出生时附带那只……既然什么属性都不加，该怎么做不用我教了吧。宠物饲养守则第1条，没事按按3。



大部分韩国网络游戏同职业间也总有不同的发展趋势，A3也不例外。战士分为剑战、斧战和矛战，圣骑士也分为力骑和敏骑，法师的区别则不是太大，因为攻击型的法杖能够镶嵌更多的魔法宝石，几乎已经成为唯一的选择，防御型的法师盔甲也由于能够带来更高的防御力成为了法师的不二护具。最近有不少人在讨论分点的问题，其实无论4：2还是3：3都过于机械，不够灵活，最好的方法是瞅准自己的下一套装备，先加够敏捷，因为敏捷能够提高防御力和命中率，能给练级带来相当大的方便，敏捷够了再慢慢提高力量，随着等级的提高攻击力也逐渐增强，一切跟着装备走，灵活运用。装备选择守则第1条，防御是硬道理，活着才能打倒敌人。



限于篇幅，我的A3经验暂时只能介绍到这里了，还有很多有关如何选择合适的怪物、不同的怪物的属性特点、技能的运用、装备的升级技巧等只能留待将来讨论了，总的说来A3是个不错的游戏，画面、音乐、人物、动作、怪物AI和各周边设定在同类型的网络游戏中都算是上品，大家看到这篇文章的时候A3想必也开始在国内测试了，咱们游戏里再接着讨论吧。



另外还有几点练级原则忘记说了：

1.不要抢别人打过的怪，如果这样做其实两个人都得不了多少经验，同时也对别人不尊重；

2.不要抢地上掉的东西，不但抢不到还会很没面子；

3.文明练级，快乐来自欢笑。





画龙点睛

传奇3 两个"小银行"特色比较

■游侠 古筝仙子

根据《传奇3》的特色，练级点可以分为三大类，第1类是钱掉得多的赚钱点，第2类是经验高掉极品装备的练级点。第3类是一般的练级点，往往是要亏本的，打1只怪需要几瓶药，而几只怪才掉1个药钱。初看好象前两类都能赚钱，而结果却完全不同，第1类的练级点是稳赚的，《传奇3》里有2个"小银行"——银杏废矿的跳蚤洞和潘夜岛。而第2类的爆装备几率太低，完全靠运气赚钱，极不稳定。像牛洞和真天宫那些高经验的练级点，如果没有非常的幸运爆个大装备，就会穷得没钱买药。没钱买药了就要回第1类那里去赚钱，赚够了钱再去碰运气打极品装备。如此，就迫使玩家们劳逸结合地体会《传奇3》的魅力，在练级点拼上半天，就能去赚钱点玩半天。



这么一分析，你知道第1类的赚钱点的重要性了吗？2个"小银行"比较起来哪个地点比较赚钱呢？今天我们来具体分析一下什么职业、什么等级去什么地点的赚钱技巧和经验分析。

银杏废矿的怪物特点：

怪物：蜘蛛娃的Exp是240，胞眼虫Exp是200，多脚虫Exp是180。40%几率会爆钱，一堆800～2000。看怪物的Exp和HP而言，蜘蛛娃是最厉害的啦。其实里面最危险的却是多脚虫，因为它会远程攻击玩家。这里还有BOSS怪红甲虫，可以得到1500Exp，还能爆几万的钱，然而BOSS是很难遇到的，出现几率是1/80000。



级别需求

各种角色中，法师7级就可以在银杏废矿赚钱了，而道士需要13级以上，战士有8级多带点红药也可以。因为第3类的特点，可以在这里看到高等级而没钱买药的玩家，还有为了买马去真天宫打装备的，或者为了有钱买点好的装备赚钱的。因此常可以见到才会小火球的小法师和带了神兽的道士同时抢怪打的局面。



法师的特点

法师可以远程攻击，可以越级打怪。然而法师HP少，最大的克星就是远程攻击的怪，其次是移动速度快的怪。因为这里的多脚虫会远程攻击，所以法师需要多带些红药。当然级别低的多带些血瓶比较好，这里除了钱，偶尔也有小瓶的蓝药和红药。低级法师如果看到有几只多脚虫一起远程攻击，还是避开比较好，好汉不吃眼前亏，转个弯更能够赚钱。



成本分析

这里的法师就是等级高了，带满蓝药，也还是要带10几个红药比较安全。《传奇3》的怪物，一般是刷新出来一屏就有10几只，20几级的法师有了红可以顶着用地狱火或者风沙掌，抢怪很快哦。3个小时可以赚50万。

道士特点

道士12级学毒，13级学符后，就可以到这里来赚钱了。带上暗黑属性的装备最好，可以加大毒和符的威力。17级以下没骷髅当肉盾的道士还是多带点血瓶比较好，被多脚虫攻击的时候，边打怪边加血太累了。在这里骷髅宝宝练上7级基本不要加血。



成本分析

道士没骷髅前，需要带不少红药，20级后，道士在这里就相对减少了成本，背一包药往往可以打上4个小时。骷髅的攻击力是很低，7级宝宝砍怪一次攻击才去3～7点血，但是当肉盾为道士挡了不少多角虫。20级以上的道士带100的蓝药，4个小时

内可以有30%的经验，还可以赚到20万～30万左右的金币。如果喜欢用刀砍，蓝药带一半就够杀半天了，但是杀怪速度慢，权衡起来还是用魔法赚钱比较快。

战士特点

战士7级先修炼好一级基本剑术后，再来这里比较安全。20级后就不要带几个药了，等级高的战士来这里赚钱是最节省成本的。如果见到有玩家不小心掉了几百个药，只有战士拿得动，就更是赚了一大笔。

成本分析

战士24级有了“半月”后，杀怪的速度才快上许多。然后在这里赚钱可以一整天不出洞，基本不要多少药钱，就是修理装备的费用比较高。一天赚上100万也没什么问题。

潘夜岛怪物特点：

岛上的怪物就2种：腐蚀人鬼的Exp是290，浪子人鬼的Exp是310。20%～40%的几率会爆钱，数量和银杏废矿差不多。有时也会遇到大爆一下，有10 000多金币，几率大概是1/400。

级别需求

岛上法师单练需要15级有大火球后才行；道士如果不是蹭经验的，需要17级以上并带了骷髅；战士则几乎不行。岛上的腐蚀人鬼是战士的克星（这里好象歧视战士哦，《传奇3》里的战士几乎要绝种了）。

法师的特点

这里经常见到的是法师的大火球、雷电、冰月震天、击风、地狱火。法师15级时大火球1级，可以一下烧掉怪物20多点HP；16级雷电威力和大火球差不多，可以攻击被石头或树木隔在另一边的怪物；17级冰可以减缓怪的速度，杀伤力也不比大火球差；到了20级后可学会地狱火。这里实在是练地狱火的好地方，因为这里的鬼怪速度比任何地点的怪都慢。当怪物好不容易排好队后，法师就很想顶着怪砍杀完，如果怪物的攻击速度快，用地狱火就非常危险了。

成本分析

法师用大火球、冰月差不多，打1个人鬼，需要1个蓝药，如果不是顶着放地狱火，红的完全可以不用。击风比较好，5下就解决1个，还可以自动推开怪物，站着不动就可以看着涨经验，还不需要吃红药。26级后学了圣言，等练满3级后，杀人鬼更比地狱火快。赚的钱还是比银杏废矿那里差了点，3个小时也就赚20万。

道士特点

表面上看浪子人鬼比较厉害，实际上腐蚀人鬼比浪子人鬼还要危险哦，被腐蚀人鬼的毒腐蚀后，道士再怎么给3级宝宝加HP也加不来及的。因此骷髅宝宝如果没在外面练到7级再带来，还是不要去管它的HP，重新召唤比较划算。如果想不让骷髅宝宝被腐蚀，有个小窍门，那就是对着怪物不停用符，被符打到的怪物会一顿一顿的，甚至没有还手之力，所以道士的骷髅宝宝也不会中毒啦。但道士打1个人鬼需要约8张符，如果打到一半突然要换符了，宝宝就要中毒啦。

成本分析

本来道士学的月魂断玉比较适合对付死系怪物，但威力实在比不上符。有了24级的月魂灵波才能赶上符的威力。道士的符需要660元/100张，十几个怪物就用完了，配合符用的蓝药需要15个，成本2200，再加上毒的成本需要300，也就是说杀10个潘夜人鬼大概需要3100的成本，而10个人鬼爆的几率是3个左右，每个1000～2000的钱，估计能得到2000～5000的钱（除非有1/1000的机会碰上大爆10 000）。这样一算，道士用符杀人鬼赚不了多少钱的。笔者曾经用23级的道士，4个小时在潘夜岛赚钱，回城补给了3次，共有节余50 000。比其他练级点的钱是多了，但是一个早上赚的钱不够去牛洞打一个小时的药钱。24级后用月魂灵波打人鬼，成本就降低了许多，2级的月魂灵波才能够赶上法师的冰月震天的威力。道士的成本也才能降低，在这里赚的钱也多起来。

这样比较，2个小银行掉钱的几率差不多，可是成本在银杏比较低，杀怪的速度快。所以赚的钱比较多。

网游大市场

奇迹

宝石价格（MU币）
祝福宝石：600～700万
灵魂宝石：400万
玛雅：50万～70万
生命：8祝福
天使：30～35
小马：5～7万
恶魔：100～110万或者4恶魔换1灵魂，6～7恶魔换1祝福

仙境传说

卡片价格（Ro币）
马克卡：250万～400万
马尔杜可卡：70万
梦魔卡：200万
暗神官卡：400万
绿苍蝇卡：1万
小恶魔卡：75万
异变鱼卡：30万
土人卡：450万～800万
月夜猫卡：6500万
杰诺米卡：70万～400万
剑鱼卡：380万
黑蚁卡：200万
溜溜猴卡：100万
泥人卡：20万
幽灵波利卡：1.5亿
天使波利卡：3000万
曼陀罗魔草卡：80万
圣诞波利卡：2000万
卡浩卡：500万
大嘴鸟蛋卡：230万
红蝙蝠卡：12万
邪骸士兵（青骨）：200万
犬妖卡：180万
哥不林卡：70万
卡利斯格卡：6000万
幽灵剑士卡：700万
白幽灵卡：250万
南瓜先生卡：50万
麦斯特卡：30万
袁卡卡：3000万
邪骸矿工卡：80万
黑蛇卡：100万
克瑞米卡：20万
黑狐卡：90万
小巴风特卡：600万
螳螂卡：150万
海葵卡：80万
突变蛙：100万

传奇3

首饰价格（传奇币）
幽灵项链：3万左右
勇士项链：8万左右
记忆项链：120万左右
幽灵手套：2万左右
龙戒：50万左右
力量：300万
生命项链：500万
恶贝儿：4万左右
月光石手镯：5万左右
闪电眼：2万左右
降妖除魔戒指：5万左右
红宝石戒指：50万左右
天珠项链：150万左右
降妖除魔戒指：5万左右
铂金：30万左右
泰坦：150万左右
天竺：300万左右
黑降妖：30万左右
神圣铂金：150万左右
祈祷手镯：150万左右

画龙点睛

使命 THE REPENT ONLINE

Warfare of the empire for a glory ...

克伦征兵启事

■游戏蝴蝶·菠莱

征兵！征兵！克伦帝国紧急征召各类初级法师，无论性别、出身，只要你等级在15级以上，全身装备齐全，动作技能熟练，无不良嗜好，无犯罪记录，相貌俊俏（魔鬼身材的惹火女郎更好），都可以前来报名一试身手。大家都知道可恶的巴萨族又不要Face地进攻我国了，虽然克伦帝国强大无比，猛将俊才无数，但那群巴萨族的“野蛮人”这次似乎是动真格的了，挥全国之力尽压我国边境。边陲将士誓死抵抗为我们争取时间。本大人特奉我们英明伟大、全世界第二帅（第一帅乃本都督）的克伦国王西纳尔大帝的旨义，征集并训练初级法师。各位聪慧绝伦的克伦子民们，到了报效国家的时候了，放下你们的儿女情长加入到光荣无比的库仑圣战军团里来吧，伟大的祖国需要你们！



征兵要求一：看你有没有那种命

众所周知，在克伦和巴萨两个种族中，我们克伦族人天生擅长操作魔石的力量，加之身材灵巧，法师和弓箭手一直都是克伦引以为傲的两颗光彩四射的护国魔石。特别是克伦法师的法力一般都会比巴萨族多出两成，优势我不说大家也都知道。克伦族居住在浩瀚而热情的沙漠里，因此我们的魔法也是以火系为主。由于我们这个世界里每个人生下来后，他的先天数值是固定不变的，以后即使再怎么修炼也很难改变。初始属性的不同会对个人的未来发展影响很大，例如人物的初始强壮属性为18，那么他和初始强壮属性为8的人相比，升级后所增加的HP数值的差距是很大的。这次我们征召的法师要求很严格，你必须天生就拥有很好的魔法天分。集中力影响魔法的杀伤力，而智慧影响魔法抵抗力和MP的多少，所以你一定要在集中力和智慧上有不错的表现。



征兵要求二：必须完成的任务

不要以为自己命好就能成为帝国需要的人选了，我们还安排了特别的考验，只有通过了这些考验的人，才能真正获得法师的资格。

考验一

武器装备商店的老板曾经是克伦最出色的战士，在几年前调查鬣狗的异常现象中发现操纵鬣狗的魔鬼存在。在铲除这个魔鬼的战斗中失去一个眼睛而被迫退役，并凭借多年的武器装备经验开了家武器店。虽然他因为眼睛损伤而不能出去打猎，但为了维持自己最后的自尊心，他一直想为打退鬣狗做贡献，于是就开始招募杀狼的勇士。



任务提示：想成为法师的你必须在自己5级之前和商店老板对话，选择好任务后去杀鬣狗和鬣狗王，并在它们身上获得10个狼牙，然后返回城里交给老板就可以了。老板也会给你奖励的哦，虽然不是什么特好的东西，但这件魔杖在早期可是不可或缺的防身家当。

考验二

杂货店的老板克德杰是十分酷爱研究的书虫。一个偶然的机会，他发现一本古代研究文书里记载了一种奇妙药品，制作过程中需要“精灵之粉”，但他无从获得这个物品，所以托付给玩家帮他收集“精灵之粉”。



任务提示：当你练到5级之后去找克德杰，他会告诉你要做什么，确定任务后就去加莫湖找精灵对话，获得“精灵之粉”后拿给克德杰就算通过第2关的考验。

考验三

魔法商店主人爱加琳以前是个剑士。她如今在罗克村庄经营魔法商店，传授战斗技术。她发现最近村庄周围出现众多怪物之后开始猎杀怪物，但因突然出现的蝎子攻击猛烈而暂时后退。爱加琳知道自己一个人的力量远远不够，于是开始让旅行者们与她共同打退这些怪物。当你到达10级的时候要和爱加琳谈谈，她会给你这个考验的任务。在获得“精灵之粉”的地方杀蝎子收集蝎子的尾巴，最后把蝎子尾巴拿给爱加琳就算完成任务。



如果你顺利通过了上面的3个考验，那么恭喜你，你获得了克伦帝国法师的称号，可以为我们伟大的克伦陛下效力，也意味着你们的荣耀之路初现端倪了。

征兵要求三：必备的装备和技能

在开赴战场前我们必须检查你们的装备情况，我们可不想送一群毫无防御能力的学生兵去和巴萨族野兽们作战。法师的装备要求如下：最少购买到武器装备商店老板克伦出售的物品中最高级别的装备，当然如果你有足够的钱或者运气，装备更好的武器装备我们是十分赞赏的。特别提醒一下，当你们练级打猎的时候，要时刻注意检查掉落的装备，特别是蓝色的魔法装备，这些装备一般会有很不错的附加属性，即使是法师无法使用的装备，在城里说不定可以找个好买主卖个好价钱的。

还有就是你们必须掌握一定的魔法技能，国家可不养那些高级别低能力的废物！魔法可以到魔法老师那里学习，而训练方面则要靠你们自己摸索，将目前有限的技能进行最佳组合并熟练使用，以发挥出最大的威力。由于目前你们的能力和级别限制，所能学到的攻击魔法只有两种：火球和陨石。如果能灵活运用这两种攻击魔法，并能熟练地用灵活移动躲开敌人的近身攻击和及时补充HP，那么你们就可以顺利通过初期的考验了。

特别指南

为了避免哪位冒失的法师胡冲乱打而过早地血洒沙场，同样为了避免克伦帝国的非战斗减员，本都督特在此公布独家练功打猎指南。想成为法师的各位新人们，一开始除了国家提供的一根法杖外什么也没有。没办法啊，年年战乱，国库预算实在是紧张得很，各位就将就点尽快将“超级烧火棍”装备起来。这里特别提醒：如果法师不装备法杖，那么将无法使用魔法，这可是个大问题。

好了，各位新人先自由活动5分钟，熟悉一下环境，找到村口的大门后，拿上“超级烧火棍”就可以出发了！克伦族村庄附近的怪物有2种，一种是褐色鬣狗，另一种是长着翅膀的丑八怪，名字也很怪：帝卡。这里告诉各位法师，除了一开始要打一些鬣狗之外，以后的练级打猎基本上都不要再招呼这些可怜的小狗了，因为杀它们获得的经验值实在太低。打到的钱一般有黄蓝两种，黄色是我们克伦的流通货币，可直接用来购物，而蓝色的是巴萨币，需要找换币商人兑换才能使用。

升到2级后就可以把长翅膀的丑八怪帝卡当成练级对象了，不过要注意此时法师最少也要用3个火球才能干掉它，所以保持距离并及时移动位置是最关键的。要随时注意自己MP值的存货，不够就和敌人玩游击战，等MP蓄起来再攻击。不过这可是以耐力（ST）为代价的，如果耐力不足就暂时不要招惹任何怪物。

在这里杀帝卡很快就可以升到5级，到这个阶段各位法师都应该小有积蓄并找到几件装备穿了吧。先回城花掉所有的钱买可以回复MP的圣水和最高级的装备，这里提醒玩家，等级低的装备就不要买了，增加不了多少能力，只会白白浪费钱。此外得到的小瓶装的红酒和白酒也不要卖了，红酒加攻击速度，白酒加移动速度，时效都是一分钟，攒起来，以后打更高级的怪时会很有用的。如果负重（WTG）变成红色的满值，就把这些东西存在仓库里。

然后出城沿着大路走，一直走到可以看见体型大很多的红色鬣狗王的地方。在这里可以杀一些鬣狗王升1级，或者直接往前去打蝎子，打蝎子的升级速度绝对能让各位开心的。不过从现在开始各位法师面对的怪物基本上都是可以很快杀掉自己的，所以增强自己对移动和攻击的熟悉能力是最重要的。当蝎子的攻击不再那么具有威胁的时候，各位法师都该有10级了，该回城去找魔法商店的老板学习高级魔法了。

花2000元学会陨石后就可以去找几个同道尝试挑战斧嘴鸟和沙漠强盗，不过最好还是找几个血牛剑士陪同，因为这些怪物的攻击相比各位的HP实在是太不成比例了。

组队战斗所获得的经验并非是单个怪物经验的N倍，而按每个队员的贡献来分配。例如怪物的经验总共为300，3个人组队杀死的，队伍总共可能获得的经验会是500，但如果你只打掉了怪物HP总量的1/10，那你只能得到50经验，即使这怪物最后是被你打死的。

最后说的话：

各位立志成为法师的新手们，希望你们看了本都督亲自颁布的征兵令后，能够尽快地成长起来并且积极报效国家。虽然成为法师的道路并不平坦，但是我相信凭借你们的天赋和本都督的英明指导，各位一定会顺利通过考验的！为了克伦帝国的明天和你们的前途，冲啊！



朝花夕拾





传奇外传之纵横天下

■游侠 阿易

当晨曦来临的时候，幽蓝的天空逐渐变浅，隐约有一丝红光透过薄雾射进林中，与空地上的点点红色互相映衬。

空地上站着一个名为“纵横”的男子，默然望着不远处沙巴克古城沧桑的轮廓。一年前的今天，也是在这片土地上，沙巴克城皇宫的城墙在一片喊杀声和欢呼声中轰然倒塌，神罚帝国从此取代孤影之国成为盟重大陆新的主人，当时那个威震四方的神罚帝国会长也正是一位叫作“纵横”的男子。

“纵横？纵横……”

路过此地的一位GM，看见了他。

“纵横。你好！”

“你好！你是GM？”

“是的。你在这里做什么呢？”

纵横突然不知道说些什么，答道：“没事，随便走走罢了。”

“我可清楚记得一年前的今天，那个意气风发的沙巴克新城主，就是从这里进入沙巴克城的。”这位GM看来颇有些资历，他问道：“当年那个纵横是你吗？”

“是的。我就是当时的那个人。”

纵横的目光突然间炯炯如电，语气中自有一股凛然之威，似乎眼前便有千军万马，也要一齐俯首听令。但那种眼神很快便黯淡下来，重新凝望着沙巴克古城的方向。

“当年与你一同征战南北的神罚副会长逍遥子呢？”

“逍遥子？”愣了一楞，纵横轻轻念出这个名字，坚定地说，“他是被我除名的，罪名是密谋推翻行会！”

“事实呢？”GM说道，“我却认为你是担心他更容易接近那些部下，从而取代你的位置吧？”

“当时人们都这么议论，但是我不在乎！”

“那么你手下的八位得力统领呢？”

“坐享其成，办事不力。在不到半年的时间里，都被我革职除名了。”纵横把扛在肩膀上的裁决取下来，一端深深扎进土里。

“你后来新任命的八位统领都是办事得力之人吗？还是只会阿谀奉承的小人？”

纵横知道自己遇到了一位什么样的人，所以他最后选择用沉默来回答。

“那么犟儿呢？”

“够了！”纵横终于按捺不住性子，怒道。“过去的事情我不想再提了。”

“自己总要对自己的过去作个了结的，这是无法逃避的。”GM说道。

“我没有逃避！”

“那么犟儿走后，你怎么也不知所踪了呢？”

纵横突然仰天大笑，说道：“很好，很好。今天竟然有个GM来和我算帐，你忘了你GM的职责了？！”

“这虽然只是个游戏，但我却可以看到人的本性。犟儿不就是因为你孤傲自大，众叛亲离最终舍你而去的吗？”

纵横闭上了眼睛，不再作声，看得出那个轻盈的名字在他心中的分量。过了一会，他又重新睁开眼睛，缓缓说道：“你是谁？”

“你终于想起来了！一年前的今天，我正是在这里与你一同进城。可惜那都是从前的事情了……唉……”

“你到底是谁？逍遥兄弟还是犟儿？！”

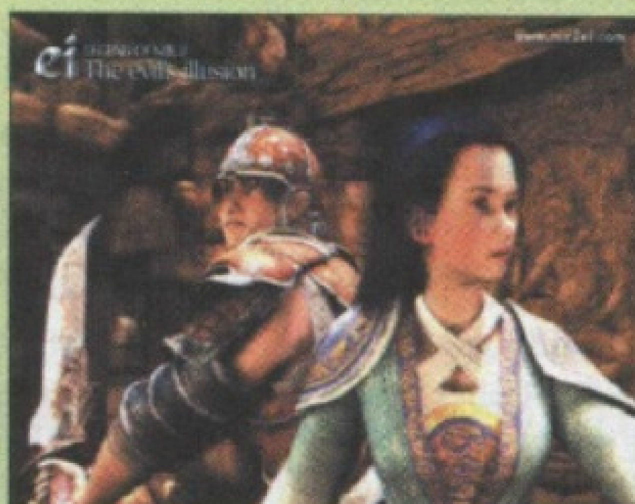
“我是谁重要吗？你所亏欠的兄弟又怎么是我一人而已。”

“也是。我当年杀人无数，如果所有被我杀过的人都来找我报仇，那么我就算死几千几万回又怎么够？现在我一切都没有了，再也无所谓了。我也打算彻底离开这里了。”

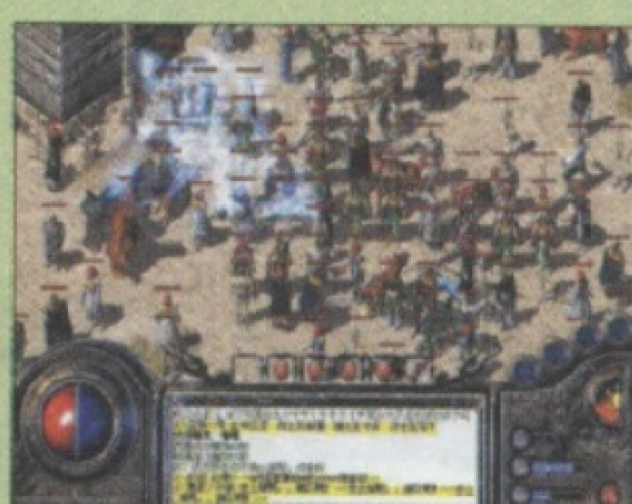
那个GM轻轻叹息着，望着傲然而立的纵横。

浅蓝的天空逐渐明朗，无数星光已经悄然而逝。原本以为世界真的不会在意曾经发生的事情，但是一个微妙的触动，便让时间在这里抽泣起来。怎么才能真正忘却那些伤痛呢？是忘却吗？当纵横带着过去离开游戏的时候，那个GM与他记下这样的文字，以此缅怀那些曾经充满痛感的光荣与梦想。 P









Valve于6月9日再次为CS 1.6进行大规模更新，并为其定名为1.6B版本。对比前期测试的1.6A版，1.6B版闪光点在于官方CPUBOT系统的引入。众所周知，CS自从1999年诞生以来，就没有提供任何正规的单机模式（《反恐精英——零点危机》也只闻其名，不见其形）。Valve同样意识到这一点，为了让更多单机玩家享受CS的乐趣，官方BOT系统应运而生。作为CS系列首次捆绑的官方BOT系统，到底是名不虚传，还是浪得虚名，我们还是先睹为快吧。

CS 1.6B官方机器人体验报告

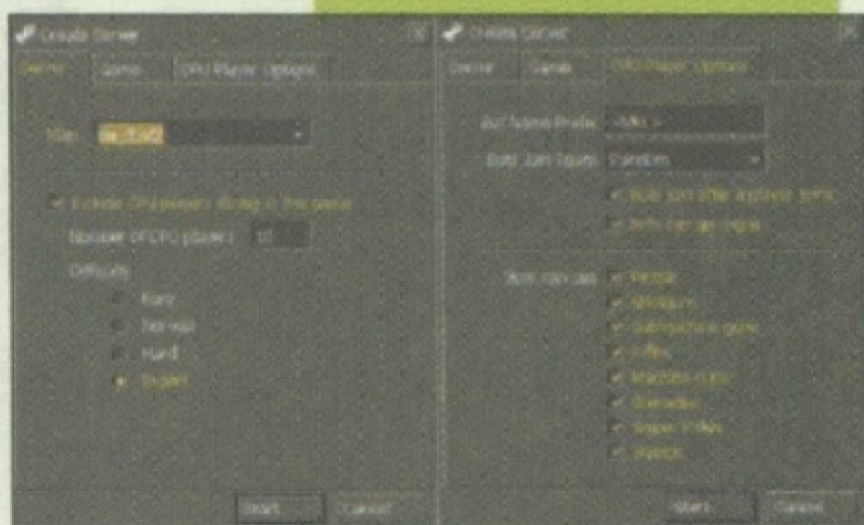
■四川 卖克狼

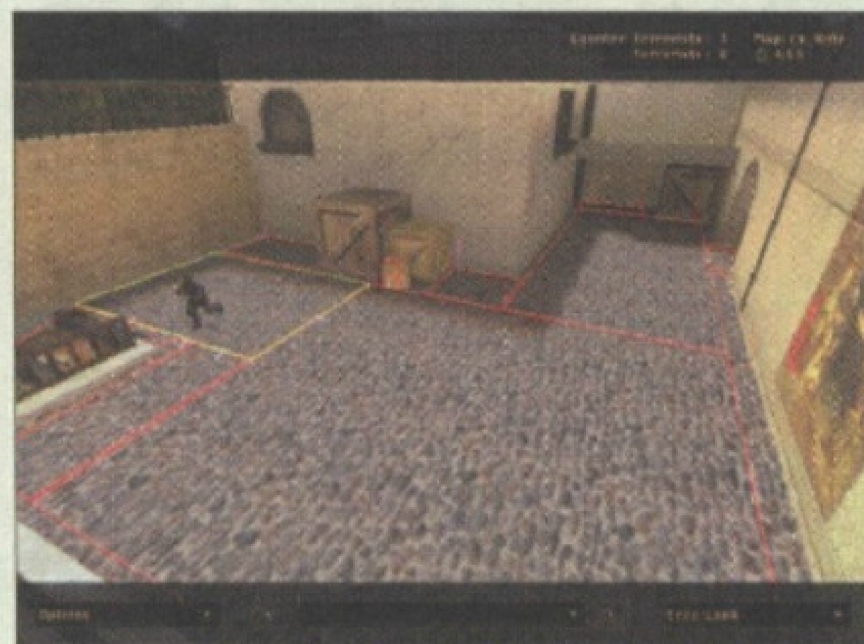
BOT是什么?

BOT是指利用程序员事先编好的程序，模拟虚拟玩家进行比赛的游戏程序(俗称机器人)。回望CS系列，自从测试版诞生以来就先后有AndroidBot、FreedomBot、PodBot、NnBot、RealBot等优秀BOT涌现，大多数BOT都出自满腔热血的CS玩家之手。今天看来，CS能成为最火爆的竞技游戏，BOT功不可没，而伴随着官方CPUBOT的推出，更让单机玩家看到了希望的曙光。

BOT设置篇（图1-图2）

要想让BOT根据自己水平进行陪练，设置是至关重要的环节。对比以往繁琐的设置，CPUBOT确实做到了所想即所得，常规设置都能在菜单中事半功倍地完成。在建立游戏服务器（Server）菜单中，可设置BOT上限人数以及AI设置。笔者为了测试BOT最高AI，专门选择了专家级Expert（其它级别有一定差距）。在选项菜单中（Options），能选择BOT前缀名和扮演类型（警察、土匪、双方）以及BOT特点，还有在玩家进入游戏后可选择“加入(Bots join after a player joins)”或“无线电通信(Bots can go rogue)”。最后一项是BOT使用武器设定(Bots can use)，包括手枪(Pistols)、来福枪(Shotguns)、轻机枪系列(Submachine guns)、主战武器系列（Rifles）、重机枪（Machine guns）、手榴弹（Grenades）、狙击枪（Sniper rifles）、盾牌（Shields），建议根据自身情况让BOT陪练某种武器。


图1


图2

高级设置

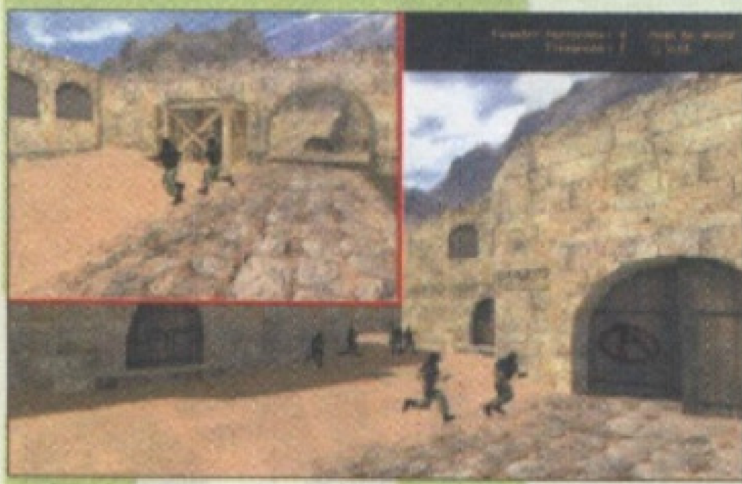
除了普通设置外，游戏中按“~”键开启命令台，输入以下命令能进行高级设置。其中1代表开启命令，0代表关闭命令，注意某些命令需要更换地图或本回合结束后有效。

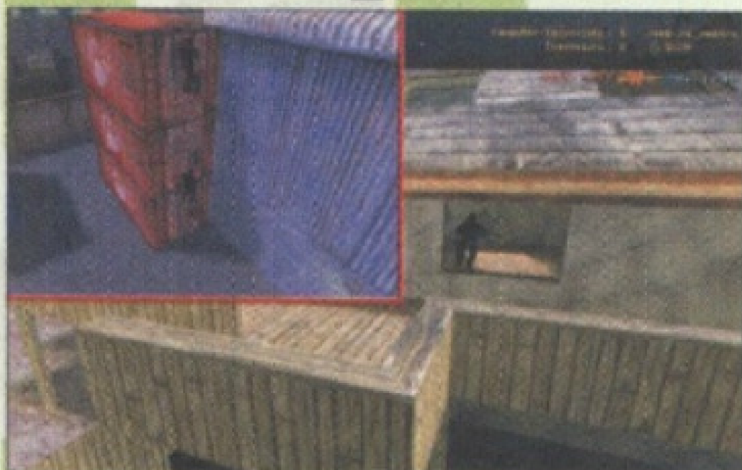
bot_all_weapons 1/0：BOT是否使用全部武器
bot_allow_shield 1/0：BOT是否使用盾牌
bot_allow_pistols 1/0：BOT是否使用手枪
bot_allow_snipers 1/0：BOT是否使用狙击枪
bot_allow_shotguns 1/0：BOT是否使用来福枪系列
bot_allow_rifles 1/0：BOT是否使用主战武器系列
bot_allow_machine_guns 1/0：BOT是否使用重机枪
bot_allow_rogues 1/0：BOT是否使用无线电通信
bot_allow_sub_machine_guns 1/0：BOT是否使用轻机枪系列
bot_allow_grenades 1/0：BOT是否使用手榴弹
bot_pistols_only：BOT只能使用手枪
bot_snipers_only：BOT只能使用狙击枪
bot_knives_only：BOT只能使用刀
bot_add：随机加入一个BOT
bot_add_t：加入一个T方BOT
bot_add_ct：加入一个CT方BOT
bot_kill：杀死所有BOT
bot_stop 1/0：切换BOT行动和停止状态
bot_walk 1/0：切换BOT走路和跑步状态
bot_difficulty 0~3：设置BOT难度级别
bot_prefix *：更改BOT前缀名，*代表名字
bot_quota *：BOT上限人数，*代表人数
bot_join_after_player 1/0 BOT在玩家进入前或进入后加入
bot_join_team t/ct/any：T方或CT方以及双方加入BOT
bot_quicksave 1/0：保存BOT设置
bot_about：显示BOT相关信息
bot_show_nav 1/0：显示导航区域，此命令将影响BOT行动范围。如果读者需要，笔者将在今后为大家撰写BOT导航制作专题。

小技巧： 当完成新地图导航制作后，游戏Counter-Strike\cstrike\maps文件夹会生成*.nav导航文件，请妥善保存以供日后使用。

BOT作战篇（图3-图6）

经过详细评测，CPUBOT无愧于官方作品，所有指标完全超越同类BOT。在最开始的导航测试中，CPUBOT就表现出其优越性。Valve为BOT准备了"自动导航"和"路点导航"两套系统。从技术上说，在这两套系统的支持下，CPUBOT能适应任何CS地图。当你进入一个非官方新地图时，不需要大费周折地进行路点设计。"自动导航"系统将开始找寻地图互通区域，并在短时间内记录导航线指导BOT行动。笔者通过cs_bloodstrike.bsp测试后，真是大开眼界。在短暂的3个回合后，BOT就完全熟悉了地图，并能找到正确的蹲点位、跳跃位、狙击位，聪明程度令人赞叹不已。另一套"路点导航"系统，则是在"自动导航"系统基础上进行手动设置（官方地图都有默认设置），以便让BOT更准确地行动（俗称路点设计）。从测试中看，路点导航系统果然提高了BOT行动准确率，利用线条来分别指引BOT执行相应命令。在开局后，BOT自动分配每个BOT行动路线，其中大部分BOT按照战网玩法团结前进，剩下的小部分BOT以佯攻战术进发。行动途中BOT能自动判断障碍物，会跟据情况选择跳、蹲、跑、走等举动来穿越障碍物。换而言之，BOT无处不在，地图对于它们没有真正的死角，也没有绝对的Camper点……这一切使得战场呈现不可预测的状态，加强了单机CS乐趣。


图3


图4

对比导航系统的出类拔萃，作战系统更是妙不可言。在Valve精益求精以及战术引入下，全新BOT作战系统可谓完美无缺。比如开局时BOT会手持手雷前进，进入中立区域扔掉手雷与敌人火拼；又如事先隐藏在Camper点，待你走近时通知队友实施围攻战术；再如作战中BOT借助障碍物躲避，绝对不会蹲伏在原地等待死亡；甚至当CT救走人质护送VIP时，T方BOT会躲在释放点守株待兔，BOT可玩性不言而喻。另外，BOT瞄准系统也成为亮点之一，它的出现使BOT作战系统如虎添翼。瞄准系统比臭名远扬的OGC、Ltfx、Joolzcheat作弊器自动瞄准功能更胜一筹。根据第一人称视觉追踪观察，发现BOT瞄准鼠标速度在5.5～8.5之间，远距离点射和近距离扫射子弹，几乎都保持在敌人上半身与头部。作为玩家，如果你无法在第一时间击毙BOT，就只能用鲜血来证明自己的错误。当然，BOT终究是BOT，会犯与你同样的错误。诸如闪光弹影响行动、上楼梯时不小心摔死、卡在建筑物之间等场面，再现了因特网混战的影子。


图5


图6

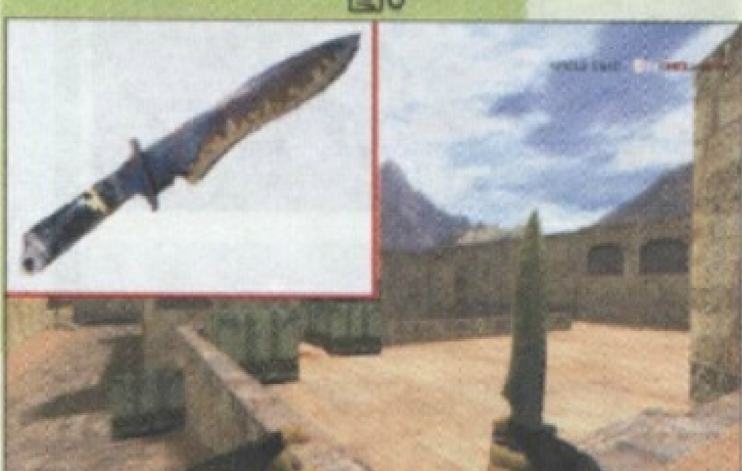
总体来看，官方呕心沥血为CPUBOT注入了太多新鲜内容，CPUBOT不再是你练习枪法的工具，它们的出现将为CS立下一块新的里程碑。

小技巧： 对于限时包月上网的玩家，为了节省上网费用，可在进入CS后，按Ctrl+Esc键弹回桌面，然后关掉网络，再次按Ctrl+Esc弹回CS，仍然能继续进行游戏。

玩法焕然一新

Strider's刀（图7）

刀是1.6B版唯一改动的武器，新刀在爱尔兰Strider's猎刀基础上改良而成。刀身采用6AL4V型号钛金制作，刀锋采用坚硬的钨铬钴合金（Stellite）压制而成，刀柄则使用乳齿象牙打磨而成，刀面还有钢印的1/2花纹图案。有趣的是，这把刀没有任何焊结点，高品质做工象征着反恐精英勇往直前的精神。游戏中的刀体现了Strider's刀的风貌，握刀方法也改成上握式。游戏中可进行砍和刺两种模式，砍刀模式将使敌人失去15生命值（自残5），刺刀模式将使敌人失去65生命值（自残22），改变了原有的游戏近身作战方式。


图7

阿芝台克（图8）

阿芝台克终于在1.6B版重见天日，新版本与老版本绝对不能同日而语。整张地图首次实现了下雨特效，你能看见雨花落在地面溅起漂亮的水花，云雾所表现出的迷蒙效果真是令人赞不绝口（真是佩服Chris Auty地图制作技术）。至于水路，同样被修改得面目全非。加入了大量用于隐藏的植被，给双方作战提供了更广阔的自由空间。

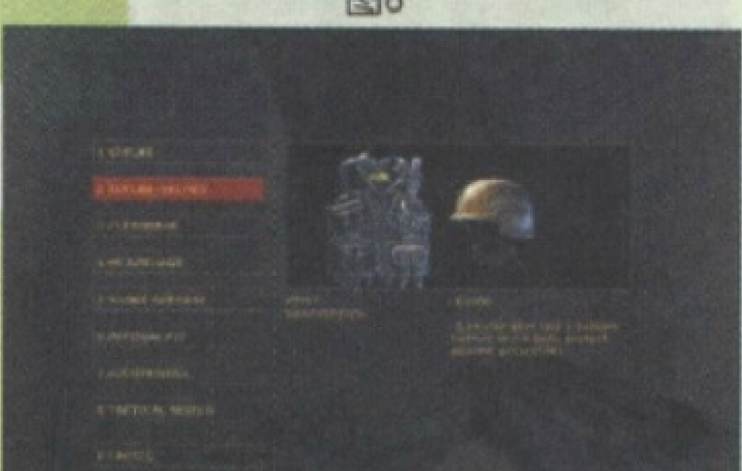

图8

其它更新（图9）

为了突出"人性化"理念，Valve还修改了很多细节上的设定，包括全新的武器与人物资料、购买菜单中显示你能够购买的武器，观看录像能听到队员无线电通信，安装C4炸弹用十字架表示，子弹在金属、木料、玻璃、石板会发出不同声效，借助它能判断出敌人大致位置……看起来都是微不足道的修改，但对于战术实施却有着举足轻重的作用。

小技巧： 区别CPUBOT与玩家的最简单方法，在于观察状态栏是否显示网速Ping值。

通过测试可看出，CS 1.6B版变化是前所未有的，游戏着重体现"人性化"理念，方方面面的更新都是一次革命，相信随着单机版近期面市，又是一次震撼出击。


图9



陈迪的FIFA 2003课堂（二）

■playFIFA.com站长 陈迪



陈迪（比赛用ID：[Cndi]）
2002 WCG 中国区总决赛冠军
2002 WCG 世界总冠军决赛第5名
个人目标：WCG2003的FIFA世界冠军

上次介绍了选择FIFA 2003的操纵设备和对电脑的高级技巧，相信你已能够轻松战胜电脑的世界级难度了。第2节的主要内容则是介绍上因特网玩FIFA 2003的方法及与人对战的技巧。

FIFA的网络游戏功能和其它竞技游戏存在着不小的差距，在网上你很难找到一个水平相当的对手。FIFA 2003对网速的要求非常苛刻，ADSL以下的上网速度肯定无法满足正常的联机对战。那么到底哪里能找到高手挑战？联网对战需要注意什么？和人打有什么战术、防守技巧？以下内容会给你答案。



FIFA 2003联网对战方法

FIFA 2003的联网对战主要有两种方法，用Direct IP直联和游戏平台。两者各有利弊，用Direct IP直接连机必须提前知道对方的IP地址，但没有公网唯一IP地址的玩家则不能当主机建网，而游戏平台则可把TCP/IP模拟成局域网的模式，能更容易找到对手。

用Direct IP联网对战的方法

1.做主机的一方必须有公网唯一IP地址，如果进入Direct IP里看到自己的IP地址是192或者10（图1）开头的则肯定无法作为主机。

2.主机操作：选择MultiPlayer进入多人游戏菜单（图2）→选择Direct IP进入IP联机模式→选择Host等待对方加入游戏→点击“OK”成功联机。

3.客机操作：选择MultiPlayer进入多人游戏菜单→选择Direct IP进入IP联机模式→双击IP Address下面的Empty输入对方的IP地址→点击Connect开始连接→直到“OK”的画面出现表示连接成功。

4.连接成功后的操作：主机方选择球队→客机选择球队→主机选择球衣→客机选择球衣→主机选择体育场→双方选择控制权并开始游戏。

5.注意事项：在网吧上网的玩家不能做主机，主机方必须提前将自己的IP地址告诉客机方，可选Save Directory将对方的IP保存起来，方便再次连接使用。



图1

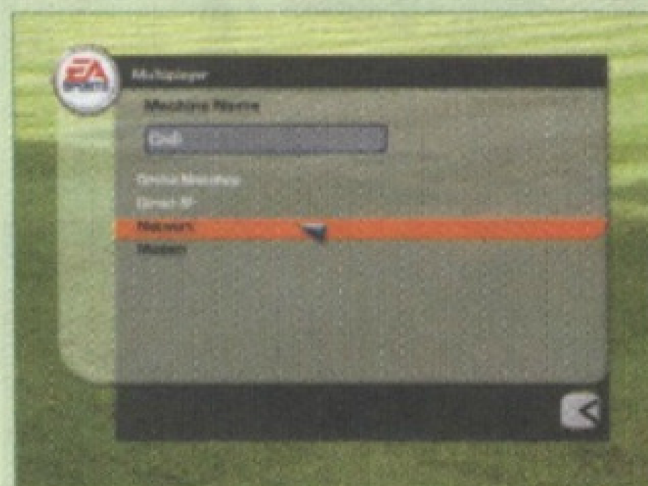


图2

用游戏平台联网对战的方法

1.推荐使用浩方游戏平台，首先须登录http://www.cga.com.cn注册账号并下载平台软件。

2.从http://www.playfifa.com/下载一个联网对战版免CD补丁，覆盖到FIFA 2003的安装目录下。

3.安装后执行Gameclient.exe，输入你的账号和密码后，登录。选择设置，在游戏列表里选择EA体育频道，点右边的“浏览”找到安装FIFA 2003目录里的FIFA2003.EXE然后按“打开”，再点击“确定”。

4.进入EA体育频道FIFA 2003房间（图3），启动游戏，进入。

5.主机操作：选择MultiPlayer进入多人游戏菜单→选择Network进入局域网模式→点击Initiate等待客机加入。

6.客机操作：选择MultiPlayer进入多人游戏菜单→选择Network进入局域网模式→选择你想加入的游戏，点击Join（加入）。

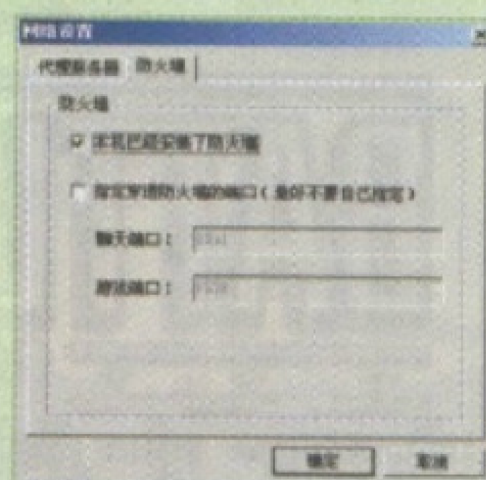
7.连接成功后，操作和Direct IP方式的4、5一样。

8.注意事项：如果你安装了防火墙，应该在登录浩方平台界面时选择设置，在防火墙设置中选择本机已安装了防火墙（图4），否则你无法看到别人建立的游戏。计算机中必须安装Microsoft IPX/SPX兼容协议。如果你的机器做主机，可选择“Reject”把任何人踢出游戏。



图3

玩FIFA只是和电脑对抗是很无聊的事情，上网找高手挑战才是FIFA游戏的真谛所在，只有和人对战你才能体会到对抗对技能的磨练，才能真正提高自己的能力。有很多自认为是高手的玩家都扬言能踢World Class多少个球，你如果觉得自己是高手，我推荐你到浩方平台的战队频道，进入FIFA战队的PLAYFIFA比赛专区，到那里去体验一下与人对战的乐趣。


图4

与人对战的防守技巧

其实在上一节介绍的两种战术（远射和头球）也可用在与人对战中，不过人的防守要比电脑聪明得多，人可以用后卫跟住你的前锋，让你难以抢点头球得分，人可以用灵敏的微操来堵截你的传球与突破，人更可以用守门员出击来百分之百破解你的远射。怎样才能做到这些？请看以下内容。

破解远射

尽管你在周围的朋友中已可用远射来称王称霸，但对于高手来说这一招仍然毫无用处，可以100%被破解。破解远射的方法简单至极，只要在对方远射前一刹那，按住守门员出击键（键盘默认是W键）就可轻松地把远射扑出去。如果按出击键的时机掌握好可破解所有远射。破解远射的关键是要提前判断对方是否远射，窍门是当对方一旦进入远射区域（即禁区前4个草坪格）就开始按守门员出击键（图5），不能一直按住，要轻点！看小地图，时刻把守门员控制在小禁区线附近。这个时候对方的远射将全被守门员抱住或者扑出底线，但如果你按出击键过大，守门员出击太远也不行，出击的时机和远近需要练习几次，从此以后你就不怕任何人的远射了！


图5

破解下底头球

不要说我自相矛盾，因为目前来说FIFA 2003的所有技巧都可破解，所以我介绍一种进攻技巧就有与之相对应的防守技巧。下底头球在高手比赛中也是最有效的一种进球手段，高手一般用快速的短传和大范围的倒脚把对方的边路防守彻底瓦解，然后再用下底头球，这是最有效的进球手段之一。不过破解下底头球的方法也很多，我只说最关键的一步——当对方利用各种方法形成边路突破后（图6）怎么防守。遇到以上情况时不要慌张，按以下步骤将能轻易防守住大部分下底头球：


图6

①放弃防守对方边路下底的前锋，在形成边路突破的刹那间作第2步。

②向离球门最近一名后卫的方向按S切换到控制他（图7），很多时候切换不到离球门最近的那名后卫，这时候就要迅速切换到离球门较近的另一名后卫。


图7

③按住加速向守门员跑。

④对方打后点头球的情况：跑到守门员身前，将后卫控制在对方抢点头球的前锋与守门员之间的位置（图8），不管对方边路下底的前锋怎么拿球晃动，你这名后卫都要坚持控制住这个位置。


图8

⑤对方打前点头球的情况：直接跑向对方抢点前锋与守门员之间的位置（图9），并保持半个身位突出于传球方向，无论如何不能让对方抢点前锋站在比你更接近守门员的位置。

⑥以上两种情况一旦位置失守将必死无疑。

这只是单纯防守抢点前锋的方法，在防守当中你还要注意以下几点：适时地按守门员出击键，防止对方边路的远射；FIFA 2003允许越位头球（头球Bug），因此不要试图造成越位（图10）；在对方形成边路突破时不要犹豫，晚1秒向球门切换后卫都将导致对方进球；同时观察对方边路控球队员，如果他控球出现失误（图11），立刻切换到他身边的后卫将球断下。


图9

掌握以上几点的你将不再惧怕下底头球。提醒大家，防守头球真的很难！唯一的办法就是不要气馁，慢慢练习。

FIFA 2003控球与防守的精髓

控球与防守的精髓在于：假如你在控球，首先要想如果你就是防守方，要怎样才能防守住自己的控球，而实际上就要作出相反结果的控制；而你在防守时，就要先想如果你是进攻方，要怎样才能攻破自己的防守，实际的防守控制就要针对你这个自攻的想法。听起来有点乱是吧？但不要以为这是胡话，所有的竞技项目都存在这种思维方式，而在这种思维的基础上再针对当时对手的反应以及具体情况实施最佳的操作方案，就可步步紧逼对手，让他有种喘不过气的感觉。


图10

以上是理论的说法，玩起来脑子反应不过来怎么办？手的速度不够快怎么办？猜错了对方的意图怎么办？最后没做到步步紧逼，反而是步履维艰怎么办……这些具体问题，下一节我会详细讲解。在下一节中，还包括目前国内顶级高手的惯用战术分析、FIFA 2003的定位球战术讲解等。


图11



BATTLEFIELD 1942 英雄VS武士

——《战地1942》中、日强队对抗纪实

■=|HERO|=blacksmith

2003年6月7日，MF-2服务器
主场：日本MF-2战队
客场：中国HERO战队
比赛地图：战斧行动、阿拉曼
赛制：征服模式
每方人数：23人
每方总点数：600
其它设定：友军伤害开，反火关

《战地1942》(以下简称BF1942)，以真实的二战背景、海陆空全兵种的对抗、高达64人的参战人数、阵亡后可复生的设计，给人身临其境的战争感受。HERO战队是我国规模最大、实力最强的BF1942战队，现役人员210人，分队部、飞行中队和4个排，队中各类高手云集。MF-2战队则是日本的最大战队，现有兵员近百人（至6月初）。经过在日留学的队员Akira的联系，HERO与MF-2定于6月中上旬进行一番“切磋”，双方各选一幅地图：MF-2先选择了阿拉曼，HERO随后选定了战斧行动。由于这是HERO第1次走出国门的比赛，所以所有队员都很重视，很多人为此升级了电脑、购买了正版软件，并积极请战。

6月7日19:15分，HERO的BQQ战前会议室和TS聊天软件里一片繁忙景象。散布于全国各地的50多名高手通过网络聚集在一起。21:30分，比赛开始。在开局“重生”的那120秒里，HERO队员惊讶地发现Ping值比All-seeing YE所显示的高出了100左右，没有哪个人的Ping值是两位数的，平均Ping值接近300！反观MF-2方，截然相反，没有一人的Ping值达到100，平均Ping值仅仅30！HERO处于非常不利的客场环境下。



从All-seeing Eye来查看连接MF-2服务器的PING值。



战斧行动

战斧是个相当小的场景，双方载具配备基本均衡。由于盆地里的6个据点距离很近，双方必然短兵相接，所以战术发挥的空间并不大，更多看重队员的单兵作战能力和小范围内的配合。

第1局 HERO盟军、MF-2德军

HERO突击主力兵分两路，一左一右，朝敌两翼进攻。正当左路成功突破并占领对方左路点的同时，HERO右路点却失守。日方用虎式重型坦克和1辆轻型坦克主攻此路。幸亏=|HERO|=Filsy的M10重型坦克从基地开出后刚好抵达，从侧面攻击敌方2辆坦克并将其击毁，从中间点出生的HERO突击队员迅速冲上去，夺回了右路点。此后，HERO左路保持对敌压力，但MF-2仍然猛攻HERO右翼，右路点2次失守，一度形成双方所占之点犬牙交错的局面。此时，HERO突击强的优势显现出来，收复所失之点，并进而攻占盆地里的所有6个据点。由于双方飞机忙于制空权的争夺，因此地面部队压力不大。HERO凭借强大的突击和坦克作战力，保持了占据点多的优势。虽然MF-2曾3度偷袭HERO后方据点得手，但均被回援的HERO队员摆平。第1局就这么有惊无险地拿下了。

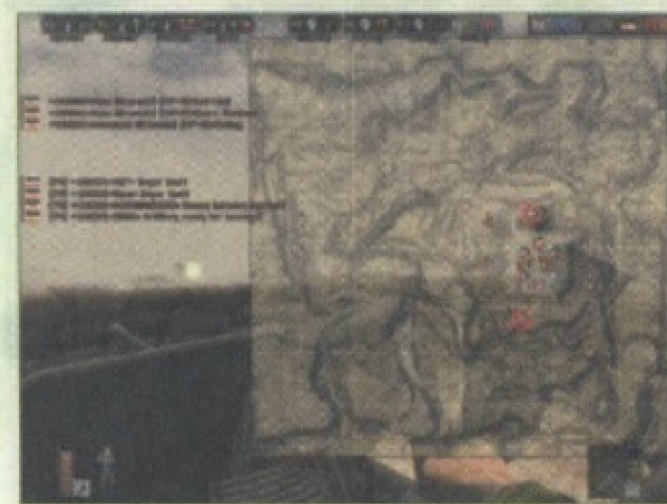


战斧地图。

终局点数：HERO 376，MF-2 0；HERO 1:0领先

第2局 HERO德军、MF-2盟军

本局开始时，MF-2突然暂停了游戏，告知HERO这边人数少了1人。消息迅速传到TS里，队部的人忙着找人替补上去。日方表现了一次不乘人之危的风度。正式开始，HERO保持前一局的打法，兵分两路，左右进击。但MF-2的战法突变，其地面布置右路(以HERO方方位为准)以1辆坦克和少量步兵防守，左路2辆坦克和大量步兵主攻，这一战术果然很奏效，HERO左路点屡屡失守，全凭队员们的奋勇抵抗才勉强维持住了均势。MF-2的空军仍然出色，他们虽然仍旧采用一机低空盘旋、一机高空隐蔽的战法，但目标已从争夺制空转向轰炸地面坦克，高空的飞机不时俯冲下来，HERO中间点的2辆坦克常常还未上人就被炸毁。HERO的步兵们不得不在没有坦克强力支援的情况下艰苦作战，大伙再次体会到做炮灰的苦涩滋味。本局最终HERO无功而返。



HERO作德军时的场景地图。

终局点数：HERO 0，MF-2 192；双方在战斧打成1:1平。



阿拉曼

此图场景很大。盟军与德军的基地距离遥远，中间隔着南方点、北方点、东方点3个据点。由于路途遥远、步兵在场景中跑步去据点是难以想象的，坦克、飞机这些载具的重要性更加增强；又因为是围绕着3个据点进行争夺，处于劣势的一方如何把握局势、攻击哪个据点，就很有讲究，因此战术发挥的空间很大。

第1局 HERO 盟军、MF-2 德军

开局后，HERO队员们或乘飞机或坐吉普，冲向北方点。甚至还有人没按战前计划，驾驶战斗机空降到了南方点。这样一来，盟军占领了全部3个据点，开局非常不错。但乘飞机去南方点的行为并不是按战前计划行事的，这耽误了初期对制空权的争夺。更糟糕的是，由于兵力相当分散和制空权的丢失，南、北两点在维持一段时间后相继丢失。在仅占东方点的不利形势下，HERO集结兵力，强攻北方点。几经争夺，终因增援路线过于漫长而难以为继。场景中一度出现多名步兵冒着敌机轰炸的威胁，徒步跑过广阔沙漠、增援北方点的感人景象。在反复的争夺中，MF-2没占到什么便宜，HERO仍保持着开局抢点所积累下的点数优势，指挥官下令主攻南方点，同时东方点的人加强戒备。幸运的是，MF-2没有攻击东方点，而且将坦克主力派去增援南方点了。而HERO在以主力部队攻下南方点后，没有固守，基地里出生的坦克重新集结到东方点，趁敌主力扑向南方点之机，进攻北方点并一举夺下，从而确立点数和旗帜数的双重优势，最终将优势变成了胜势。

终局点数：HERO 216，MF-2 0；HERO 2:1领先


视野极其开阔的沙漠战场。

第2局 HERO 德军、MF-2 盟军

开局后，HERO继续采用飞机空降和Jeep抢点的策略，很快占领了南、北两点。由于HERO很重视北方点，所以坦克主力都去了那里，但没想到的是，MF-2基地里的所有4辆坦克都去了南方点！只有2辆坦克防守的南方点很快就沦陷。发现敌主力动向后，HERO指挥官下令北方点的坦克主力出击东方点。部队按指令朝东方点开去，并顺利夺下。遗憾的是，个人英雄主义和盲目乐观酿成苦果：作战后幸存下来的2辆坦克，没有按照以往战术演练那样，留在东方点防守，而是开到MF-2基地门口去了，结果被敌方的坦克群消灭。由于从德军基地赶往东方点的增援道路漫长，所以没有坦克坐阵的东方点很快就失守。仅持北方点的HERO作出了夺回南方点的战术决定。坦克主力集结后朝南方点开去。出于对MF-2攻击北方点的担忧，北方点始终留了1部坦克和3~4名步兵防守。但是MF-2压根就没理会北方点，飞机和坦克主力全去了南方点，HERO的攻击波到了南方点即遇到对手的顽强防守。当2轮攻击均告失败时，TS里传来了MF-2队员偷得HERO的虎式坦克并将其开进了机库的消息。这样，HERO部队只以3辆坦克的兵力去进攻有4辆坦克驻守的南方点，飞机也因敌虎式坦克停在机库里被压制住了而难以升空。结果，三四轮进攻都未能夺下南方点。一直到HERO只剩180点而且有人报告该坦克仍停在机库里时，指挥官才下令合伙干掉之，并继而下令改攻东方点。但是，4辆出发的坦克中，1辆被炸，2辆去了东方点，仍有1辆继续攻南方点，这种不听指挥的行为实在令人遗憾。尽管2辆坦克也顺利攻下了东方点，但坦克却全部报废，只有步兵防守的东方点很快便再次丢失。仅剩50点的HERO大势已去。

终局点数：HERO 0，MF-2 340；双方打成2:2平


冲往前线。


一些HERO队员徒步增援北方点。

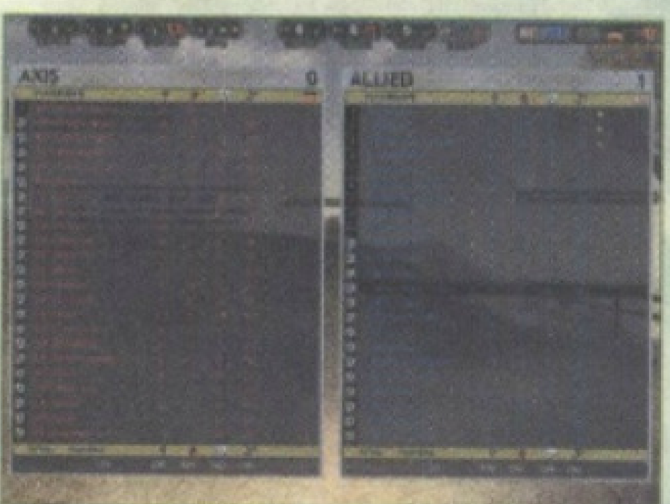
小结

两队虽然战成2:2平，在单兵作战能力和坦克对抗中，HERO明显胜出一筹；但空军要弱于对手，尤其是一机低空盘旋作引诱、一机高空隐蔽做黄雀的打法，HERO中还没人用过。HERO应吸取的教训有两点：第1是各兵种的配合还不到位，个个都是冲锋陷阵能手的队员也很少做工兵去干修理坦克这类的苦差，上坦克2号位的次数更是寥寥可数，坦克手被迫自己修理坦克和忍受敌空军的轰炸。第2，个人英雄主义过重，数次发生不听指挥、擅自行动的事情，最终都导致全局陷于被动。


敌机飞过北方点领空。

反观MF-2，其优于HERO最明显的方面就是配合意识极强。在阿拉曼战役中，不仅坦克总是在集结后才进攻，而且坦克2号位上基本都上了人。MF-2的飞机总是和地面部队一起行动，在进攻某点前先轰炸那儿，在双方短兵相接时则打击HERO的空军，为掩护其地面部队的夺点立下汗马功劳。MF-2的另一出色之处在于其指挥官的镇定和临场应变能力，并在战术上及时调整，凭借良好的配合克制住了单兵能力很强的HERO队员的进攻。

赛后双方约定一周后到HERO主场再战，但到了14号比赛当天，部分MF-2队员在测试了HERO服务器之后，以Ping值高为由，要求将比赛无限期延后。其实他们的Ping值不过300多而已，少数人也有100多的，和HERO去MF-2服务器的情形差不多。也许他们认为来比赛肯定失败，所以干脆不来了，这不能不令人遗憾，对此前MF-2所表现出的风度不由得划上一个问号。P



最后一局的比赛分数。

扬帆，远航！

■北京 夜冰河

多年以后，当我坐在深圳的网吧里，为了完成到期的稿件而疲惫不堪时，我的思绪忽然飞回了那个万籁俱寂的夜晚，回到第一次接触那个伟大的游戏，深入到美丽的蓝色星球各个角落的时刻。

那时我还是个懵懵懂懂的中学生，刚从遥远的西部内陆来到祖国的伟大首都北京求学。尽管当时已经是游戏机房中纵横无敌的枪手，但我仍旧从来没想过，除了“打斗”和“射击”之外，游戏对一个人来说还能有什么意义。我沉迷于《街霸》的暴烈、《圆桌骑士》的豪侠、《雷电》的灵巧，在无知中浪费着自己的青春年华。像高中一样，我逃课、睡觉、抄作业、踢足球……而考试，只要及格就好。我从来不知道我今天所学的对我的明天有什么意义，因为我看到别人的今天和他的昨天没有一点关系。学习成绩好又能如何？证书拿得多又如何？一样是“毕业即失业”。如果我看不到行为的意义，又何必认真？“我现在开心就好，管他将来是非。”我对自己说。

于是，在那个夜晚，我来到众多同学趋之若骛的“机房重地”，在众多的图片中，我一眼就看到了它。它就在那里，静静地等我。

它在蓝色的，一望无际的弧形表面，孤独而坚定地向前走，风是它的伙伴，海鸥是它的情人，波涛是它的对手。但这些最终都会离它而去，只有岸，永远在前方的岸，是等候它归来的妻子。即使它走到世界的尽头，也能找到妻子温柔的臂膀。

它就是我的船，我是它的船长，我们一起在浩瀚的汪洋上，进行一种名为“冒险”的活动。我一夜未归，因为我从此知道，游戏，不仅是打打杀杀；游戏，也可以像人生一样，不停地前进，去寻找行为的目的。

已经无法记清我们在《大航海时代》里耗费了多少时光，只记得我和我的大副（睡在我上铺的兄弟）多少次轮流掌舵直到东方发白。在《大航海时代Ⅳ》中，经常是安排好测量员，设定了航线，便去洗脸刷牙、煮方便面。事毕回身一看，船刚刚越过大西洋中线，航程走了不到一半。看着我们的船在黑夜中孤单地、慢悠悠地，却是有条不紊地在大海上行进。窗外是三环路哗哗的车流，窗内是兄弟们此起彼伏的鼾声。我们两个面对着屏幕上形单影只的小船，等待着到达彼岸的时刻。

“船长，我们吃什么？”忽然有一天，我的大副问我。

“当然是吃面了，还能吃什么？”

“我是说航海的时候，在船上吃什么？”我的大副很进入角色。

"在海上当然吃鱼了。"我不屑，"难道还有其他选择？"

"那么我们航海就是为了吃鱼么？"

"这……"我语塞。

我的大副为何会突然问这么有哲理的问题，我不知道。但从那一天开始，我们开船以及在学校混的日子就不那么悠闲了。当我们从教学楼里脱身而出，在老师轻蔑的眼光中去踢足球时，我会听到有人在空中问我这个问题："你们到这里来就是为了这样么？"

又有一天，我们的船历尽艰险，在奴隶贩子的截杀中冲出一条血路，冲过好望角从非洲东端航行到非洲西侧，在卢旺达这个盛产难民的港口当了回难民时，大副忽然又问我了。

"我们为什么要费这么大力气到这里来？"

"因为我们要去欧洲啊，到那里完成任务。"

"我们航海的任务到底是什么呢？"

"……"



于是我们的航海中止了。如同我们的大学一样，没有意义的行为又有什么乐趣呢？日子如同桅杆顶的风，呼呼地过去，谁也不知道我们什么时候能完成游戏，倒是离开学校的日子越来越明确。离开学校后怎么办？这个问题比锚链还重，沉甸甸地压在每个人心头。

那年寒假，去看了真正的海。在冬日的海边，阳光冷冷照着空旷的海滩，海风能吹透北极熊的皮毛，海浪有气无力地擦拭着岸边礁石。这就是海么？是我们梦中波澜壮阔横无际涯的海么？我仿佛要失去所有力气，不愿意多看一眼。

"失望了？"不知什么时候身后竟然站着一个脸色黝黑的渔民。

"是。"隐瞒也没有什么意义，我不如服从现实。

"出海是为什么？"他竟然也问我这个令人烦恼的问题。我也想知道答案。

"没有什么理由，出海是为了回来，出海是为了看到岸。人靠海吃饭，出海是为了锻炼自己的本事，不要考虑学到什么本事。"

仿佛说到了什么，又仿佛什么都没有说。我回到了学校，不过我又开始起锚开船了。这次我不是为了赚钱、找宝物、战斗，而是为了走遍大洋的每个角落，体会在茫茫大海上独自求生的感觉。

当海图上再没有一点阴影时，我终于明白了点什么。出海的最大目的就在于考验人自己，考验自己对于各种欲望和诱惑的抵抗力，珠宝、风暴、美女、权势，都是阻碍船只行进的暗礁。当我们过于在意那些暗礁时，却忘记了我们向往的是海本身。

我完成了游戏，也走向了毕业。大学对于我们来说不过是航线上的第一个港口，我们可以在这里没有获得任何可见的财富，但海风磨砺了我们的皮肤，海浪擦拭了我们的眼睛，枯燥的日子锻炼了我们的头脑和耐心。每个人遇到的下一个港口都不同，可能没有值钱的货物，但这不成为阻挡我们航行的理由。我们向往的是海，是海那边的岸，以及——岸上的自由。



所以，毕业在即，请所有到达下一站港口的兄弟们，准备继续扬帆，远航。P

乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

致歉：在13期本栏目的《〈天使小夜曲〉快速、免费买卡》一文中，因为小编和美编配合上的失误，导致文章结尾有一段错登了12期《〈三国志Ⅸ〉"借兵"大法》中的部分文字，发生这种低级错误实在是不应该，在此向大家表示歉意！

《秦殇》宝物复制大法

■山东 梁潇



在《秦殇》中，各职业的人都有3～4个，而相配的装备却不多。比如只有一把太阿剑，但队伍里却有两个游侠，这样只有一个人能拿太阿剑。怎样能让两人都拿太阿剑呢？只有复制了。由于修改代码比较麻烦，所以笔者研究出的一种复制方法要比修改简单得多。

首先进入游戏，找一个较小的地图，推荐武器店（当然大地图也可以，但读取较慢）。把所有想复制的物品扔到地上，存盘后退出。进入《秦殇》的安装目录，打开System文件夹下的Game目录，将里面的所有文件复制到别的地方（不可剪切），然后回到游戏中，把物品拣起来，存盘退出游戏。将所复制的文件重新覆盖回来，再进入游戏，那些物品还在地上，而背包里的也还在。如此重复，你就会有无数好装备了！

此方法也可复制钱、书等物品，由于这些文件不影响游戏进度，所以也可把比较早的存档装备转到新存档中（存档名为"player0X"，X代表编号，如快速存档为player01），建议在修改前备份。

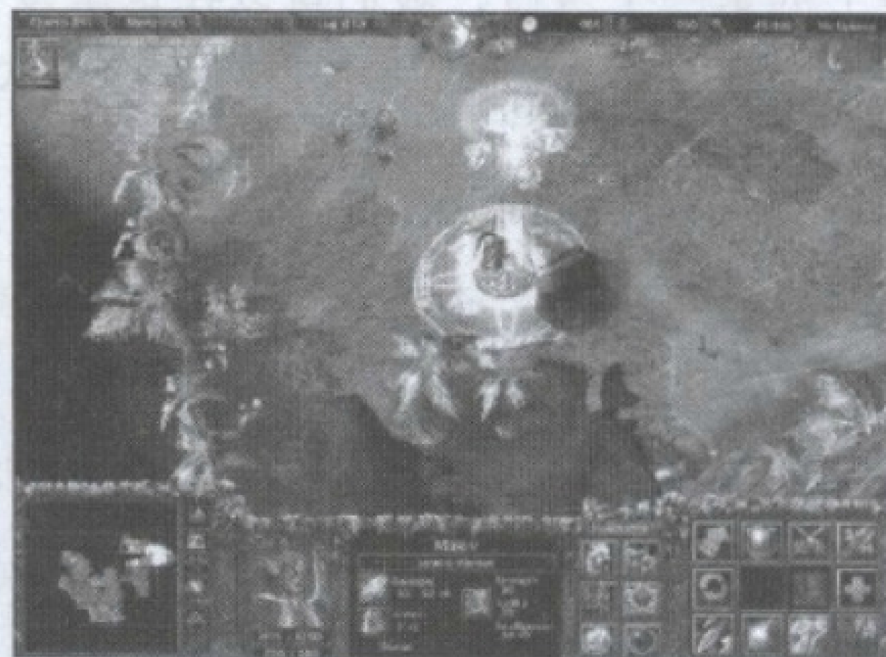
《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》活用传送之杖

■偶游网 虱子

《冰封王座》里新增了不少奇特的物品，例如月石可用来帮助暗夜恢复体力或偷袭，而亡灵商店里的祭祀之颅不仅能帮助亡灵迅速开矿，而且使亡灵的蜘蛛塔MF战术成为可能。今天我想给大家介绍一个不起眼，但非常实用的道具——传送之杖。传送之杖可将携带此物的英雄传送到指定的己方或盟友单位旁，该道具只在地精商店出售，售价仅100金，这对于前期暴兵或攀科技的玩家来讲都不是太大的问题，无使用次数限制，不过有使用间隔，你可在第一天的19:00买到它。请你先不要对这个廉价道具的功用置疑，或许在你看完下文以后，会认为它是《冰封王座》中性价比最高的道具。

对于暗夜来说，前期压制性骚扰的好坏是决定胜负的关键，特别是在对付人类时。但在一些地图，例如Lost Temple上，起始点相对的玩家往往会令爱骚扰的你头痛不已，因为你在骚扰过后总会回到月亮井旁补给，如此长的距离不免会浪费宝贵的黄金骚扰时间。不过传送之杖的出现圆满地解决了这个问题，你可在骚扰完后跑到安全的地方再传送回基地补给，为什么要跑到安全的地方呢？因为传送之杖的传送有别于传送卷轴，在使用它时你的英雄并不处于无敌状态。一般的暗夜玩家会在骚扰人类的过程中同时训练女猎手，所以通常情况下，英雄第一波骚扰完后，女猎手便可到达人类基地，这时传送之杖便可将你的英雄从基地又传送到前线，再加上女猎手晚上可隐形，这样的战术近乎完美，当然其他种族的骚扰也可以这样。你有没有设想过在人类的商店里购买一个50金的机械生物，然后让它爬到敌人的基地里做传送点呢？这样你便可以在敌人出去MF时传送到他家里骚扰一阵子，等敌人回来时再传送到你的部队身旁继续MF。

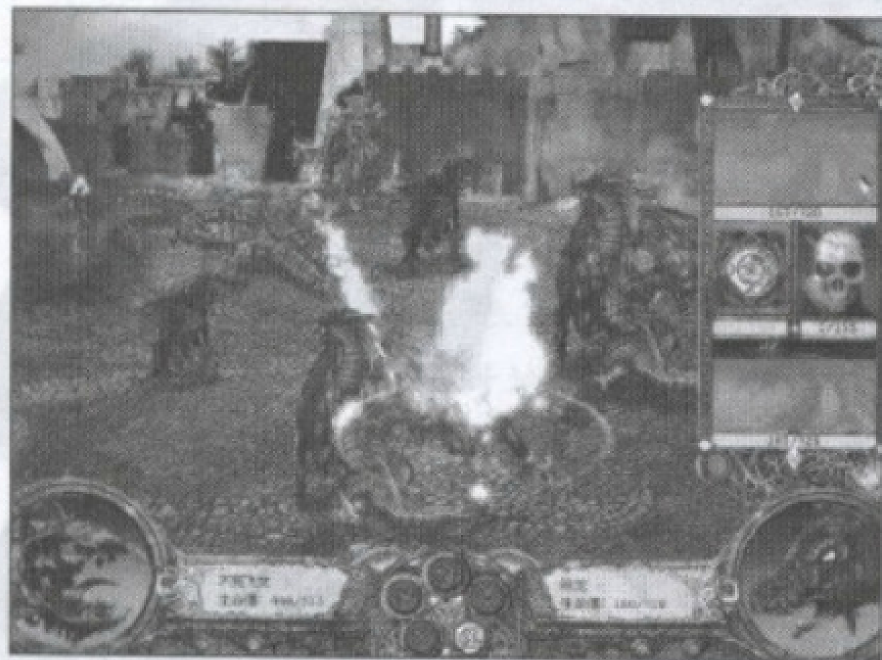
传送之杖的好处当然不仅限于此，你甚至可在战斗中使用它。当战斗时，派你的一个小单位深入敌后，然后让你的山丘之王使用传送之杖到达该单位身旁，使出雷霆一击吧！守望者的刃扇、牛头人酋长的战争践踏同样实用。当你的部队在外面MF时，敌人来袭击家里，而你又没有回城卷轴怎么办？如果聪明一点就应该使用传送之杖让英雄回到基地或地精商店处购买传送卷轴，再回到部队中一起返回大本营。



可能你已开始感叹传送之杖的性价比了，又或许你的脑中正酝酿着新的战术，在指挥着你的英雄勇往直前时，别忘了常备传送之杖哦。

《圣战群英传Ⅱ——黑暗预言》训练超级英雄

■四川 花七



在《圣战群英传Ⅱ》中，训练场的出现十分难得，4个种族在自己的剧情模式下可能仅仅只遇到一次而已。训练场的作用简单来说就是花钱买经验值，但一般来说训练场都出现在比较靠后的关卡，而且周围有重重敌人保护，训练的花费巨大，往往一次就将金钱花光。所以想在训练场升级自己的部队不仅十分困难，还可能会对自己的发展造成负面影响。但是注意，如果能在不妨碍战局进展的前提下好好利用训练场，那么将会为自己下一关的战斗带来极大好处。

以不死骑兵的第4关为例。本关的胜利条件是攻下地图左下角帝国和高山氏族的联盟城堡胡纳尼亚，在帝国的本城后面有个训练场，如果能打进这里，地图上其他的小城镇应该都已攻下了。先派一个吸血王在上方高山氏族的本城门口巡逻，敌人的部队一旦出来就消灭掉。这时我方的主英雄（笔者选择的是尸魔女王）先不要忙着去攻打目标城堡，里面有个9级帝国法师在镇守。让尸魔女王进入训练场训练第一次，能得到多少经验值无所谓，把钱花光即可。只要待在帝国本城附近超过两个回合，敌人就会召唤出傀儡巨人进行攻击，挺过攻击后立刻向地图中央的我方据点撤退，回城慢慢补血（不要选择花钱来补血）。数回合后，等血补满，金钱积累到5000以上，就可再次去训练场训练。一般训练到临界点，出来跟傀儡巨人打一次即可升级，这样反复进行，直到将等级升到9级（本关最高9级）为止。在训练过程中有几点需要注意：不要试图用女妖进入帝国领地去占他们的魔力和金钱矿，肯定还没走到就会被傀儡巨人打死；只训练主英雄一个人即可，因为每关只能带一个英雄进入下一关；如果金钱加得慢，就派人到商店去将所有道具都卖掉，只留下准备带入下一关的5件高级宝物和几个用来打本关最后一仗的宝物就可以；进入训练场训练是为下一关打基础，而不是为了本关更好打，所以在没确定本关已掌握胜局的前提下，最好不要进入训练场，否则花光了钱无法发展就得不偿失了。P

《三国群英传Ⅳ》杀于吉、南华老仙之法

■北京 可爱的菜鸟

《三国群英传Ⅳ》中，当洞穴任务开启后，也就出现了仙人的设定，仙人的血和技能点数都非常多，所以很难打。笔者在经过跟仙人的多次苦战，终于发现仙人的几点厉害之处：可用武将技招兵，就算将他的所有兵都杀掉也没有太大用处，因为他招新兵的速度简直是源源不断；仙人的武将技非常厉害（不愧是仙人），而且数量很多，玩家的武将不可能有那么多武将技跟仙人抗衡。

这时就必须要利用“军师技”的设定了，而军师技有一条叫“武技禁止”，意思是说敌我双方皆不能使用武将技。打仙人之前先使用“武技禁止”，仙人就招不出兵、使不出武将技了。尽管我方同样没法使用，但受到的影响肯定比对方小。笔者建议大家先用重骑兵挡住于吉、南华老仙，同时也消灭了他们的木人，一举两得，然后再在后排放上弓兵，这样消灭他们就非常简单了。只要再放上4员武力在85以上的武将（3员也行，最好是4员），灭仙人就不成问题了。

编者按：12期曾经刊登了《三国群英传Ⅳ》完成洞穴任务的方法，有不少读者来信询问为何找不到触发任务的地点。这里说明一下：必须要把游戏升级到1.50以上的版本才能开启洞穴任务，推荐1.52版。所以想要体验与仙人作战乐趣的玩家请上网下载升级补丁吧！P



多事的季节又来到了，暴雪四巨头集体辞职给游戏圈带来了一场震动，从中体现出游戏公司之间的诸多矛盾，相信找到原因后，每个人都要更多地自我反省。不过Bill Roper等人的离去，从另一个角度看也未必是坏事，往往新的思路和新的变革也是这样形成的。Roper等人死守着暴雪的结果就是一代代延续《魔兽争霸》、《暗黑破坏神》，只有离开才可能再创数个令游戏玩家们激动不已的名词，毕竟游戏界已很长时间没有出现真正全新的超级大作了（编者：以上纯属三枫个人观点，部分同意^_^）。

游侠补丁网：三枫

《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》（Warcraft Ⅲ：Frozen Throne）完美简体中文汉化包（游侠网小旅鼠依据官方简体中文版制作）

中文版如期而至，并且效果比预想的要稍微理想一些，唯一缺点就是字体有些不大美观。这是游侠网小旅鼠依据官方简体中文版制作的完美任意版本升级中文版的汉化包，只要你安装了任意版本的英文版，就可完美一次性自动安装成官方简体中文版并包含免光盘功能。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/war3xali213gb.exe

使用方法：直接执行汉化程序，自动安装，任意版本通用。

补丁效果：完美升级1.07简体中文版。

《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》（Diablo Ⅱ：Lord of Destruction）v1.10 Beta官方升级档



暴雪“暗黑Ⅱ”的地位始终无法撼动，Beta版的升级补丁可说是离完美版又拉近了一步。也许没有完美的东西，但以暴雪的态度和不断更新的记录想让人不服都不行，而且他们在补丁的说明上也写了只是接近完美，此次的修正包括人物技能、道具等各方面的设定。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/lod_beta_110.exe

使用方法：直接执行升级程序即可，可转换回1.09d版本。

补丁效果：仅单机模式升级，使用后无法进入Battle.net，调整了包括人物技能、道具等各项设定，接近最终的完美版本了。

《冠军足球经理4》（Championship Manager 4）v4.07升级档及光盘补丁

随着中文版的发布，4.07版的升级档也再次发布，在程序上的修正已经不多了，其余就是球队数据上的资料添加及修改。每次升级后球队资料的调整都很多，但对于游戏爱好者来说绝对必不可少。

升级档及免光盘补丁

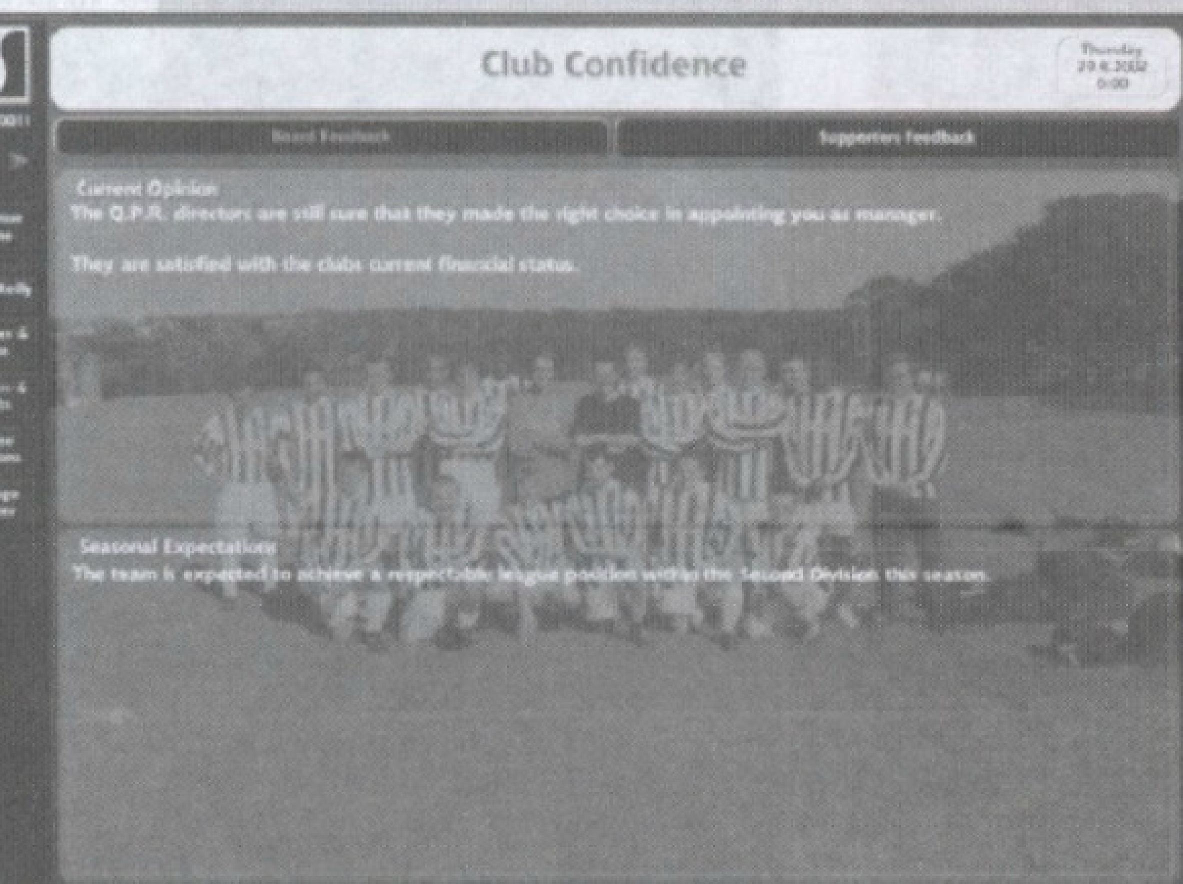
下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/dev-cm47.zip

官方升级档

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/407_enhance.exe

使用方法：先使用官方升级档升级到v4.07版，复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：将游戏升级到4.07版，更新了大量数据。



《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》（Warcraft Ⅲ：Frozen Throne）v1.10完美升级档及光盘补丁

《冰封王座》再次使暴雪不败的神话得到延续，精心设计的游戏剧情、特别的关卡设计，新英雄、新兵种、新装备、新建筑，新的属性设定、新的魔法技能，全新的感受。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/war3xv110.exe

使用方法：一次性所有版本通用安装包，直接执行安装程序即可（光盘版硬盘版及各版本号均通用，任何版本一次性升级无须安装官方升级档）。

补丁效果：所有种族的平衡性进行调整，可以说又是大改动，同时部分设定针对匹配“魔兽Ⅲ”原版进行调整，升级后会变回英文版本。

《冠军足球经理4》（Championship Manager 4）v4.07升级档无限金钱修改器

针对4.07版的无限金钱修改器，主要还是使一些新手可在金钱不愁的情况下熟悉游戏，充分了解游戏的整个设定和内容。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/devcmr6t.zip

使用方法：先启动修改器，再启动游戏。

补丁效果：可修改无限金钱。

《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》（Warcraft Ⅲ：Reign of Chaos）v1.10完美升级档及光盘补丁

无论你是否喜欢资料片，其中新增加的人性化设定和平衡性的再次调整都非常值得推荐，老版的1.10升级档参照资料片的许多人性化设定做了修改，这个补丁是为恋旧的玩家准备的。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/war3v110.exe

使用方法：一次性所有版本通用安装包，直接执行安装程序即可（光盘版硬盘版及各版本号均通用，任何版本一次性升级无须安装官方升级档）。

补丁效果：包括有按住Alt键查看所有部队的生命值、按住[键查看友军部队的生命值等体贴设计，这样就与《冰封王座》中的设定匹配了。

《古墓丽影——暗黑天使》（Lara Croft Tomb Raider：The Angel of Darkness）超级属性修改器两款

新的劳拉给玩家带来不一样的感受，首先是劳拉变得更加漂亮迷人，因为表现劳拉身体的多边形由原先的500个骤升至5000个，所以使劳拉的动作看起来更加平滑流畅，甚至人物表情及身体微小的动作也会一一呈现出来。场景同样使用了相同技术，在视觉效果上的确有很大提高，在操作上虽可使用鼠标来控制人物跳跃和行动，但总有不小的缺陷，想进入状态需要不少时间。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/ims-tombraodtrn3.zip

使用方法：先执行修改器，再启动游戏。

补丁效果：两款修改器分别有激活作弊模式和无限生命弹药等功能。

《星之宿命》（Arx Fatalis）汉化包（游侠网三枫根据官方中文版制作）

《星之宿命》是款类似于《地下创世纪》（Ultima Underworld）的角色扮演游戏，它在《地下创世纪》的基础上增加了很多新内容，包括独特的操作和相对出色的游戏画面，同时带有解谜和动作成分。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/arxcnpatch.exe

使用方法：直接执行汉化程序，若没有安装英文版游戏，此汉化程序将无法安装。

补丁效果：汉化英文版游戏，补丁带免光盘功能。



《模拟度假村》（Spring Break）汉化包（游侠网三枫根据官方中文版制作）

从游戏内容来说，虽然感觉很休闲，但想要经营好度假村可不那么容易，加之英文版上手相对比较困难，所以对模拟经营类游戏的爱好者来说，中文版绝对是福音。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/springcnpatch.exe

使用方法：直接执行汉化程序，若没有安装英文版游戏，此汉化程序将无法安装。

补丁效果：汉化英文版游戏，但需要光盘才能运行。

《反三国志》光盘补丁（网友Jack制作并提供）

《反三国志》发生的时间是从三国乱世的黄巾起义到赤壁之战之间，并以诸葛亮为主角改编出来的一段不为人知的浪漫爱情故事。游戏其实很接近你我之间的平凡爱情故事，发生在混乱的时代中，错过的因缘与无法挽回的错误，继而造成后来的悔恨交织与欣喜若狂。喜欢中文RPG的玩家可以一试。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/fansannocd.zip

使用方法：复制到游戏目录，然后执行Patch.exe即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》（Warcraft Ⅲ：Frozen Throne）五项属性修改器

《冰封王座》中除了任务关外还有最新设计的RPG模式，玩家可像角色扮演游戏一样在一张地图上来回奔波，完成游戏给予的任务，同时在完成部分任务时还会进入地下城（切换到另外地图），完成任务后玩家可获得金钱或装备。可不要小看这些装备，一旦获得神器，你的英雄将发挥无限威力。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/pzwc3frozentrn5.zip

使用方法：先启动修改器，再启动游戏。

补丁效果：可修改金钱、食物、木头和英雄的经验。

《魔兽争霸Ⅲ》及其资料片《冰封王座》（Warcraft Ⅲ：Frozen Throne）各版本游戏字体更换器（游侠网ESPER_PALE制作）

假如你不喜欢游戏中的默认字体，就可使用此修改器进行修改，可对剧情对话所使用的字体进行替换，让你看得更舒服一些，对于很多挑剔的玩家可以说非常有用。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/fontcraft.zip

使用方法：启动字体更换器，按提示进行转换即可。

补丁效果：可替换游戏中所用到的字体。

《神话时代——矮人传奇》（Age of Mythology：Golden Gift）官方中文版资料片完美安装版（游侠网小旅鼠根据官方版本制作）

游侠网小旅鼠根据官方版本制作，本资料片延续原来游戏中两个侏儒兄弟Brokk及Eitri的冒险故事，战役由两兄弟首先遭遇邪恶之神洛奇开始，全部剧情都是中文版及中文语音。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/goldengift.exe

使用方法：直接执行安装程序即可。

补丁效果：增加资料片侏儒兄弟Brokk及Eitri的冒险故事。

本期秘技由新浪网游戏世界提供 Http://games.sina.com.cn



《星际迷航精英力量Ⅱ》秘技

在游戏快捷方式属性中的路径后添加“set cheats 1”，在游戏中即可使用以下密码：

GOD	无敌（兼弹药无限）
NOTARGET	隐身
noclip	得到飞行、穿墙能力
give all	得到全武器

《水灵仙子》无条件查看结局大法

《水灵仙子》是个多结局游戏，在游戏中按“~”键出现输入密码的界面，输入“Ending XX”，其中XX是从01到51间的数字，最后即可看到与数字相对应的结局。

《圣战群英传Ⅱ——黑暗预言》秘技

按Enter键打开聊天模式，然后输入以下秘技后按Enter键确认：

MONEYFORNOTHING	得到钱和资源
BORNTORUN	恢复移动力
HELP!	恢复生命值
WEARETHECHAMPIONS	赢得本关胜利
LOSER	本关任务失败
STAIRWAYTOHEAVEN	领导者立刻升级
HERECOMESTHESUN	全地图打开
PAINTITBLACK	地图恢复黑暗

《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》秘技

在游戏中用Enter键打开秘技模式，输入以下秘技后按Enter键确认：

iseedeadpeople	打开地图
allyourbasearebelongtous	直接胜利
somebodysetupusthebomb	直接失败
thereisnospoon	无限力量
whosyourdaddy	神化模式
strengthandhonor	无敌环境
itvexesme	不能胜利的模式
greedisgood	+500金子和木头
greedisgood #	+#金子和木头（#任填）
keysersoze	+500金子
keysersoze #	+#金子
leafittome	+500木头
leafittome #	+#木头
pointbreak	清除食物限制
warpten	生产速度变快
iocainepowder	快速死亡
whoisjohngalt	加快研究
sharpandshiny	研究升级
synergy	无需技术支持
riseandshine	设定开始时间
lightsout	设定结束时间
daylightsavings	设定白天时间
motherland	选择等级

《仙剑奇侠传Ⅱ》官方秘技

在游戏的安装目录下新建一个叫“Pal2.txt”的文本文件在游戏中打开Debug模式。文本中请输入以下内容（如果游戏是繁体版请将以下内容在Word中转为Big5码）：

0	；0.是否全屏幕，是为1、否为0
1	；1.是否开启热键功能
1	；2.是否显示FPS
1	；3.是否检查网络（LAN）上有无新版本执行文件
1	；4.战斗中是否播音效
0	；5.是否游戏一运行就进战斗
1	；6.进入游戏后是否启动主界面
1	；7.在游戏（启动/结束）时是否（暂停/继续）Winamp的播放

这样即可在游戏中用快捷键实现秘技功能：

Ctrl+Q	战斗马上胜利
Alt+F1	显示角色相关信息
Alt+F2	显示阻挡格
Alt+F3	阻挡格无效
Alt+F4	结束程序
Alt+F8	开启剧情快速略过功能
Alt+F12	系统开关列表
F9	自动略过所有战斗
F10	开启显示额外信息
ScrollLock	关闭画面稳速功能
NumLock	开启慢动作
P	游戏画面抓图
Shift+P	连续抓图，抓到硬盘空间只剩64MB为止
R	切换跑/走
Q	快速存档（超快速，一点感觉都没有）
S	快速开启存档列表
L	快速开启读档列表
数字键盘*	开启小地图
数字键盘+	小地图放大
数字键盘-	小地图缩小



榜评一句话

传奇：卑鄙是卑鄙者的通行证，高尚是高尚者的墓志铭。

（湖北 乔晓光）

暗黑破坏神：如果上天给我7次机会，我会雇刺客帮我偷东西，让巫师召唤出骷髅陪我玩，叫女巫用“地狱火”给我烧烤；我会和游侠结拜兄弟，收服野蛮人给我当小弟；我会对亚马逊女战士说：我爱你！

（黑龙江 小舔甜）

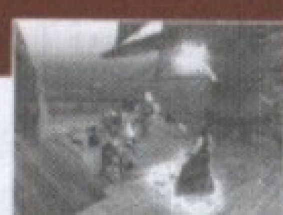
流星蝴蝶剑.net：匕首比大刀管用，就像老鼠比大象厉害。

（河南 初雪）

暑假玩什么？

林晓：酷热8月最好的避暑方式当然是——在家玩游戏！即省冷饮钱还不会中暑。但是在玲琅满目的游戏中玩什么好呢？来来，大家快贡献点合理化建议给我。





晶合后院 卡拉马佐夫

如果是单机游戏，暴力的要找Daggerfall系列、Baldur`s Gate系列还可以买到，将就些还过得去。不然Might&Magic、Wizardry、Ultima系列都可以。

云南 小昭

林晓姐姐怎么会玩暴力游戏啊，我看《樱花大战》系列挺适合她的。据说樱花3的画面漂亮极了。

山东 刘岩

《无冬之夜》，《博德之门》都不错呀。国产的仙剑2、天之痕、《轩辕剑肆》、《三国群侠传》也挺不错，值得一玩。

晶合后院 寂寞是什么？

还是网络游戏容易混时间。《童话》、《仙境传说》都好玩。

编辑 AL

《古墓丽影》、《剑侠情缘》、《魔兽争霸》、《仙剑奇侠传》、《合金装备》。都是老游戏？不老，都是换汤换药，不信，请看199页编辑部推荐游戏榜。

林晓：我……懂了。明天就把从床底下找出来的那个《美少女梦工厂》重新装到硬盘里去。



话题：如果有机会变成一个游戏人物，你会选择谁？请把你的选择告诉林晓（linxiao@popsoft.com.cn）。

游言戏语

大四生活CS版

HEROmyf

大四的空气，让我窒息，就像Dust 2的地形我早已熟悉；
如今的食堂，我已不去，就像CS时我已不再玩雪地；
校园的女生，越发俗气，就像有些菜鸟还在仓库中游弋；
唯一的正事，毕业设计，其实还不如CS时也去作弊；
单身的生活，非常空虚，就像冲锋时没有人Follow Me；
兜里最缺的，就是RMB，就像没钱去买AK47；
最最闹心的，工作问题，就像进新地图时找不到买弹地；
弟兄们还是，比较义气，就像我跳一跳地下就有把31；
最无所谓的，考研成绩，就像菜鸟时我从不看战绩；
招聘的单位，良莠不齐，就像有些菜鸟也乱建主机；
每次喝酒时，从不缺席，就像我手揣46逢敌必狙；
将来的生活，有些神秘，不知是穷困潦倒还是花天酒地；
即使前方枪林弹雨，没有O2我也会勇敢冲去。

助人为乐

吉林 张宇石

由于心爱的“仙剑”意外事故报销了，我到处打听也没能找到它。我渴望重新拥有仙剑，还有仙剑音乐CD，请喜欢仙剑的朋友们帮助我！谢谢大家！

我的通信地址是：吉林省长春市朝阳区68中学二年十一班，邮编：130061。



插图 宋洋

我们是虫子(星际争霸版)

晶合后院 kdh

我们是虫子
没有神族威武的样子，
没有人类丰富的表情，
有的只是丑陋的面孔。

没有神族的魔法，
也没有人类的钢铁堡垒。
抵御敌人的炮火，
只能用自己的血肉之躯。

在神族的废墟，
还有几座辉煌的神殿；
在人类的阵地前，
尚有几个钢铁废墟；
然而在我们的基地前，
只有一滩滩浓血。
唉！
我们是虫子。

晶合联盟快报

■资料整理 紫雪儿

由奥美电子有限公司及众多知名企业支持，奥美电子及中国游戏玩家俱乐部联合主办，上海技展信息科技有限公司承办的中国AMW国美电子竞技联赛（GOC）正在进行中。在这次比赛中，晶合电子竞技联盟尽遣队内主力出战：

SC

pop_In（北京赛区）、pop_BenQsky（福州赛区）、pop_shiyu（北京赛区）、pop_3ccc（重庆赛区）、pop_MruSher（武汉赛区）

WC

[JH]aiai（成都赛区）、[JH]wodelaomao（成都赛区）、[JH]srj5218（成都赛区）、[JH]Alvin_ORCer（成都赛区）

CS

JHBT*Super.Zm.net、JHBT*Nirvana.net、JHBT*da-w.net、JHBT*Michael.net、JHBT*TI4200.net、JHBT*MaNoWaR.net（北京赛区）

希望参赛的选手们在GOC联赛中取得优异的成绩，为晶合争光。

晶合硬件联盟最近进行了一次重大改革，经过成员的重新签到和组长竞选，现在的硬盟成员名单和组成结构都十分完善。机构内部详细分划了每个部门，从DIY组、品牌机组、兼容机组到网络组、数码组等，硬盟将更好更有效更及时地为晶合居民提供硬件方面的各种服务。需要帮助吗？请来晶合后院，这里有一支强大的硬件队伍随时解决你的困惑；想提高硬件水平吗？大众硬件版和硬件联盟欢迎你的加入。

闲聊小吧首届原创大赛醒目开赛。为了振兴小吧，振兴后院，同时也为了激励后院的居民向更好的方向发展，在后院NCM组织的支持下，闲聊小吧开展了一次原创征文大赛。这次比赛可谓盛况空前，大赛一开始就受到居民的热烈响应。Walker大人还抽出宝贵时间亲自担任此次大赛的评委。获奖的文章不但会得到丰厚的奖品，还将有机会在杂志上发表并获得最高等的稿费。哇，这么好的事情也只有晶合后院才有的哦！





战队小明星：

这是联盟最新开设的栏目，今后将每期为大家带来一位联盟的主力介绍。这一次我们率先为大家介绍星际联盟主力队员之一的**pop_Din'Dant**。

姓名：pop_din'dant
年龄：19
籍贯：南宁
职务：一线队员
特长：擅用Zerg，打法属于混乱型。

也正因为这样，一些实力比他高出很多的选手会被他的打法所迷惑，莫名输掉比赛。经常在比赛后听到他说："这场比赛我也不知道怎么就赢了啊！"（FT~）不过话说回来，pop_din'dant依旧属于实力型队员，在与外队比赛时经常是第1个被派到场上的选手，也被人称做"炮灰"。当然效果是非常好的了，胜率可以稳定在85%以上。

此人经常对外界声称性格内向，以迷惑对手。因为过于痴迷星际，所以去年高考不幸失手，万幸今年高考取得了优异的成绩，考入了理想的学校。今年重整旗鼓，再次杀入星坛（pop_din'dant：我复读时也没闲着啊！）。最后，我们也希望他在今后的比赛中，能为战队、为晶合争得更多的荣誉。

DF联盟

在DFLW全国联赛中，晶合梦战队目前以2胜2负积4分的成绩与EMU战队并列第5。DFLW联赛是由EAGLE发起，国内各知名战队共同举办的大型DF战队联赛。此次共有13支战队参加了比赛，模仿了国内甲A足球的赛制，进行主客场双循环比赛。我们预祝晶合梦战队能在本次联赛中取得优异的成绩。

SC联盟

近期，在没有大型赛事压力的情况下，晶合星际联盟在6月份进行的7场友谊赛中，取得了4胜1平2负的成绩。同魔兽联盟一样，由于近期加入的新队员较多，所以星际联盟将进行第2次队内比赛，以便更好地了解战队实力，同时也为新人提供展现自己实力的机会。

WC联盟

在前不久结束的CGA联赛中，晶合魔兽联盟第1次出战全国比赛，就进入了32强；只可惜因缺乏经验，在32进16的情况下不幸落败。希望能够再接再厉，在以后的比赛中取得更加优异的成绩。目前，晶合魔兽联盟正在进行第1次队内比赛，以选拔新的一线队员。



大众软件有杂志，我们晶合后院也有杂志。6月10日，由后院文学联盟幻梦杂志社创办的《幻梦》晶合后院电子版杂志创刊号正式发行了。整本杂志编排精美，上到老编，下到小编、美编都绝对敢与专业相媲美。从文学到选用的图片都是经过编辑们精心挑选的，在看杂志的同时，还可以听到美妙的音乐。而且，要是仔细看，在杂志里你还会发现彩蛋哦~，不定什么好东东就跳到你的眼前了。

雨后感榜

■晶合实验室 辰

这是7月一个夏日的傍晚，街心公园坐满了吃饱喝足纳凉的人们；街道上不知炎热、不知疲倦也不知危险的孩子在汽车、自行车间奔跑穿梭。路边的便道上是一家又一家的大排档，每个档口都摆满了卫生和不卫生、新鲜和不新鲜的各种菜肴；在一片狼藉的餐桌旁坐着一个个赤裸上身、放情豪饮着兑了水的扎啤的食客。如此安宁和谐而又单调的画卷，每天都会周而复始地持续到一片漆黑的深夜。此时，我静静地坐在家里的电脑前，作沉思状……突然，就在一瞬间，一道电光和一声惊雷过后，大雨就毫无缘由哗啦啦地下了起来。我闻声而动，敏捷而迅速地从电脑旁窜至玻璃窗前，兴奋又略带自责地注视着楼下四处狂奔的人群——这是我多年的习惯。在一片慌乱的景象中最为精彩的要算路边的大排档了。那些本来光背的食客一个个将脱下的衣服或抱于怀间，或披于头顶，或一味地往身上乱套，以至于找不到袖子，而更加张牙舞爪地在风雨中扭动，然后四散奔逃。雨水无情地泼向那些水煮的花生和毛豆，无情地替各家摊主收去了一批微薄的饭资。从4月“非典”以来，北京的餐饮业一蹶不振，这些可怜的人们本来要靠夏季捞回一点的念头至少在今日无法实现了。仅仅几分钟后，公园、街道、路边只剩下白茫茫的一片。

我不能不触景生情，在我怜悯这些餐馆摊主的同时，谁又来怜悯一下同样惨淡的游戏行业呢？雨前的我，在电脑旁正面对着7月游戏榜单在黯然伤神。2003年整整半年过去了，可是在游戏的榜单上，2003年的新作只有一家公司的两款产品——《仙剑奇侠传二》和《三国群英传Ⅳ》。中国有句老话叫做“情不同理同”，每天在游戏圈内生活、工作，跳出来看看可能更会有所感触。经营任何产业最根本的模式都是一样的，这就是投入、产出，然后再投入、再产出，在资金不停地滚动中取得利润。试想一个行业半年过去了，获得消费者欢迎的产品是如此之少，如何能实现资金的快速滚动，如何能产生更多的利润？玩家对于厂商来说就是消费者，消费者的选择从来就很简单：喜欢或不喜欢。在和不少游戏厂商的接触中，我听得最多的一句话就是“国内的游戏产业还很弱小，无法和别人抗衡，希望大家多支持我们民族游戏产业。”这句话本身没什么错误，但这样的话一旦成为行业内的一种思想依赖就很可怕了。动辄抬出“民族产业”的大旗，无论什么产品，都希望能博取消费者认可的时代，我想已一去不复返了。似乎记得几年前乐凯胶卷狠打过一段民族品牌，以至于很多人一度都认为如果没有乐凯胶卷，柯达和富士的胶卷价格将成倍上涨。几年过去了，结果又是如何呢？“非典”时期北京许多中餐馆关门的关门、歇业的歇业，大家都说麦当劳、肯德基的损失相比最小；如今到处已经是灯红酒绿、歌舞升平了，可我们的中餐馆还是依旧。试想如果国内的电视制造厂商至今还在生产21”电视，就是靠着“民族产业”4个金光大字也无法打败洋品牌。以上这些不过是我触景生情的随想，其实关于这方面的评论，今年《大众软件》“专栏评述”栏目连载的《乱战》一文要详细、深刻得多，推荐大家仔细阅读。

说了不少废话，现在还是言归正传，来看看排行榜。每次都有人跟大家分析，每次的排名也差不了太多，所以这些就不多说了。谈谈我看排行榜的一些习惯吧。除了看排名外，我比较喜欢看一些边角的东西，比如国内代理、发行时间。不要小看这两项，从中你不难分析出国内游戏公司的一些沉浮起落。比如本期发行日期在2003年的单机游戏只有2款，国内代理全部是寰宇之星，而实际情况不可否认的也是：在单机市场上寰宇之星的确是数一数二的公司。各名次间票数对比也是我每期必看的一部分，特别是网络游戏方面，虽然不能知道确切的情况，但大致的高下还是能窥视一二。还有幸运读者的奖品我每期也会留心，虽然我永远不会成为这个幸运读者，但从那些厂商赞助的奖品，往往会让我知道目前又有什么厂商在推广自己的什么产品了。其实很多时候很多地方，注意边边角角会有不少发现。作家刘心武就专门写过一系列的文章，总称为“红楼边角”，真是边角之间见天地。

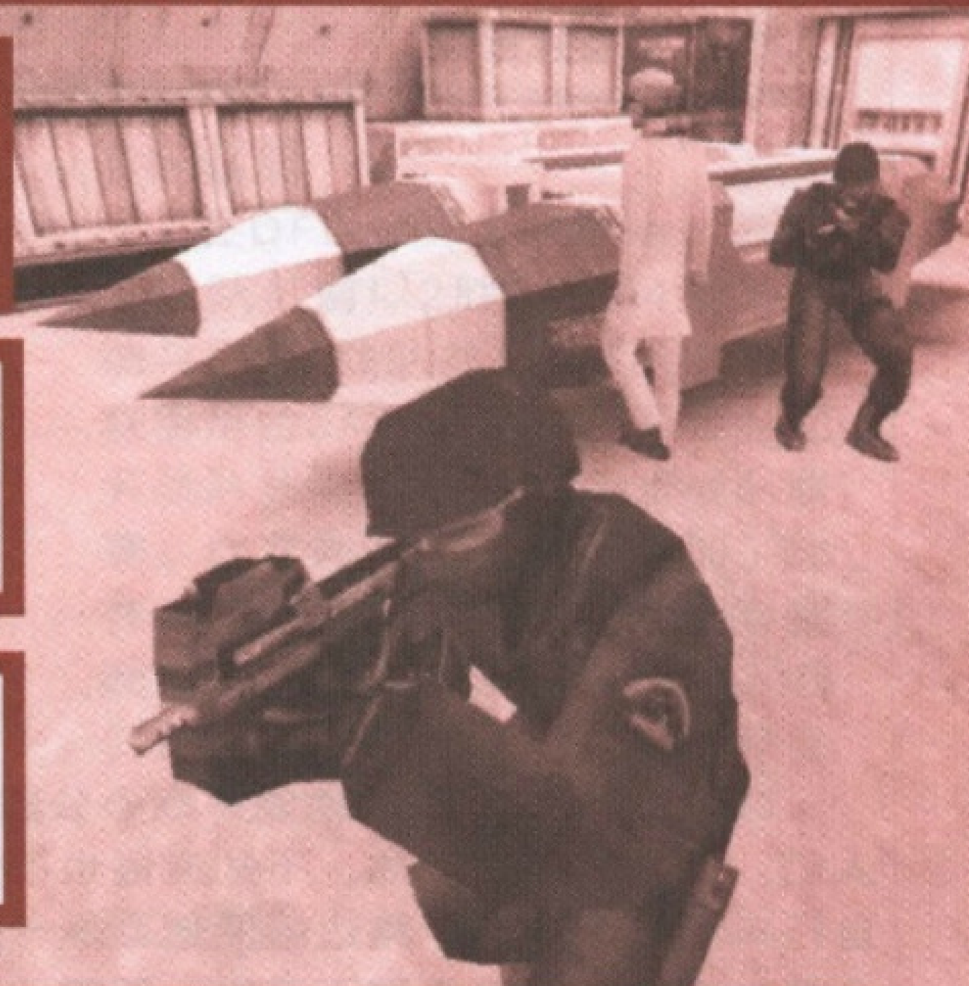
写过不少期的榜评，这也许是最不像“榜评”的一期，因为大雨带走了我很多游戏的感慨，而带来了一些心情的变化，上文姑且称之为“雨后感榜”吧。

编辑部推荐游戏榜

明天要你玩什么？

游戏名称	主要推荐理由
古墓丽影：暗黑天使	游戏图像改进明显，劳拉的动作增加很多，尤其是背后偷袭和徒手搏斗的设定。
剑侠情缘Online	游戏画面精美，背景音乐动听，加上中国传统的武侠游戏氛围，足可以吸引一大批玩家的目光。
魔兽争霸3：冰封王座	在原作的基础上增加了新的英雄和建筑，游戏画面也有所改进。特别推荐喷火大熊猫！
仙剑奇侠传3	3D游戏引擎制作出来的游戏画面，加上LightMap、柔性皮肤系统和即时粒子系统等效果，完全表现出了“仙剑”系列的唯美柔情风格。
合金装备2：潜龙谍影	以秘密行动为主体，采用特殊的手法将游戏和电影紧密结合在一起，颇受军事类题材游戏玩家的青睐。

龙虎榜——我正在玩的游戏



1. 半条命——反恐精英 ○

票数：894 | 制作：SIERRA | 发行日期：2001年 | 国内代理：奥美

2. 仙剑奇侠传2 ○

票数：671 | 制作：大宇 | 发行日期：2003年 | 国内代理：寰宇之星

3. 魔兽争霸3 ○

票数：592 | 制作：BLIZZARD | 发行日期：2002年 | 国内代理：奥美

游戏	票数	制作	发行日期	国内代理	趋势
暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王	563	BLIZZARD	2001年	奥美	↑
星际争霸	435	BLIZZARD	1998年	奥美	↓
传奇	316	ACTOZSOFT	2001年	盛大网络	○
魔力宝贝	292	艾尼克斯	2002年	网星艾尼克斯	↑
轩辕剑叁外传——天之痕	277	大宇	2000年	育碧软件	○
轩辕剑肆	214	大宇	2002年	寰宇之星	↑
奇迹（MU）	197	Webzen	2002年	第九城市	↓
新仙剑奇侠传	180	大宇	2001年	中青旅创先	↑
天骄	158	目标软件	2002年	欢乐时代	↑
仙剑奇侠传	154	大宇	1995年	晶合时代	↓
FIFA2002	149	美国艺电	2001年	美国艺电	↓
三国志9	133	光荣	2003年	光荣	NEW
英雄无敌Ⅳ	130	3DO	2002年	第三波软件	↑
流星蝴蝶剑.net	129	昱泉国际	2002年	晶合时代	↑
仙境传说（RO）	126	Gravity	2003年	智冠科技	↓
三国群英传Ⅳ	115	奥汀科技	2003年	寰宇之星	↑
暗黑破坏神Ⅱ	113	BLIZZARD	2000年	奥美	↑

0.5元投票TOPTEN 赢取每月精彩奖品

参加投票的游戏见读者调查表背面，如果要给没有编码的游戏投票，请直接输入游戏名字。

短消息格式为：TP（空格）选择的游戏代码。

发送特服号13606 6050即可。

手机投票费用为**每条短消息0.5元。**我们将从每期投票者中抽取幸运者，为幸运投票者准备的礼物包括闪存、游戏点卡、游戏玩偶等。

如需更多精彩服务，请发送0到1630。

2003年7月幸运读者

山西	侯 杰	福建	吴敬钦
广东	黄英奇	山东	丛 深
甘肃	武 星	北京	王 臣
云南	古 亮	湖南	周 楚
江苏	焦其春	青海	阎家君



奖品为上海新浪乐谷信息技术有限公司提供的《天堂X特训包》。

本期游戏榜单信选和网选截止日为2003年7月15日。

网选地址：Topten.popsoft.com.cn/topten/default.htm

邮发代号：82-726
零售价：¥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN